

· Projeto Final de Mestrado em Design de Comunicação ·

O DESIGN DE COMUNICAÇÃO CONTRA A VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL

Material para o apoio especializado da Rede CARE a crianças dos 10 aos 12 anos

Inês Sofia Policarpo dos Santos Laureano

Orientadora

Doutora **Teresa Olazabal Cabral**

Presidente do Júri

Doutora **Leonor Ferrão**

Arguente

Doutor **João Aranda Brandão**



· Documento Definitivo elaborado para obtenção do Grau de Mestre ·

Lisboa, Dezembro de 2017



UNIVERSIDADE
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

A todas as crianças, que devem ser livres e felizes.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, um obrigado especial à minha orientadora, professora Teresa Cabral por toda a dedicação e apoio. Por me ter dado a conhecer a área do design social e de inclusão, o que tornou a profissão do designer ainda mais importante para mim.

Agradeço à APAV, por me terem recebido tão bem e aceite a minha parceria. Ao Nuno Catarino que estabeleceu o primeiro contacto.

Um obrigado especial à Rede CARE e a todos os seus técnicos, em particular à Sofia Nunes, que me acompanhou em todo o processo, sempre com muita disponibilidade e interesse, permitindo que este projeto fosse possível.

Ao designer Dino dos Santos por ter cedido a utilização do tipo de letra “Estilo” para este projeto.

Um obrigado à Margarida por todos os conselhos e livros emprestados. Bem como às meninas da dança, que tantas vezes faltei para fazer este projeto.

Aos meus amigos, em particular à Sofia pelas conversas inspiradoras e à Ana pelo apoio, correções e opiniões. Às minhas colegas de mestrado, por aprendermos tanto umas com as outras.

Ao João pelo apoio, motivação e por acreditar sempre em mim.

A todas as pessoas que me deram opiniões, críticas, sugestões ao longo deste processo.

Finalmente à minha família.

Aos meus queridos avós pelo apoio incondicional.

À minha tia pelas opiniões e pelo carinho.

À minha mãe e ao meu pai por permitirem que tudo fosse possível e tornarem tudo mais fácil.

À minha irmã, pela paciência e por me fazer uma pessoa mais feliz.

“ Não é preciso entrar para a história para fazer um mundo melhor.”

Mahatma Gandhi

RESUMO

A violência sexual infantil não é uma realidade recente, no entanto há cada vez mais a consciência dos direitos e necessidades das crianças, o que gera mais esforços para se combater este grave problema, que continua a afetar muitos jovens em todo o mundo.

O Design de Comunicação, tendo ao seu alcance ferramentas únicas para comunicar com pessoas, pode e deve contribuir para esta causa, sensibilizando e informando as pessoas para a problemática em questão, e contribuindo para uma possível resolução dos danos decorrentes.

O principal objetivo desta investigação, consiste, assim, em criar materiais de apoio ao acompanhamento especializado a vítimas – entre os 10 e os 12 anos - de violência sexual. Para isso, e devido à complexidade e delicadeza do tema, contamos com a parceria da Rede CARE, a rede de apoio especializado a crianças e jovens vítimas de violência sexual da APAV, a Associação Portuguesa de Apoio à Vítima.

Foram utilizadas, para o presente projeto, metodologias qualitativas e quantitativas, intervencionista e não-intervencionista. Todas as fases do projeto foram validadas pela APAV e Rede CARE e realizou-se uma análise de casos de estudo e questionários e entrevistas a especialistas.

Com este projeto, pretende-se compreender a problemática da violência sexual em Portugal e perceber as necessidades, a nível gráfico e programático, num contexto de apoio às vítimas. Pretende-se refletir sobre o papel atual do design na nossa sociedade. E, obviamente, perceber e testar o modo como o design pode ajudar no apoio da Rede CARE, criando uma forma de comunicação interessante que promova a dinâmica entre os técnicos e as vítimas, e, consequentemente, contribuindo, numa lógica preventiva, para crianças mais informadas e protegidas.

PALAVRAS-CHAVE:

Design de Comunicação · Design Social · Rede CARE · APAV
Material de Apoio Especializado · Violência Sexual Infantil

ABSTRACT

Sexual violence against children it's not a recent reality. Nevertheless, there is an increasing awareness concerning human rights and the children needs. A lot of young people around the globe still suffer from this tragedy so that generates a great amount of efforts in order to put it to an end. Through the unique tools of Communication Design to communicate with the people, can and should contribute to this case, by informing and promoting awareness on the matter, it can help to deal with the damages that are result of sexual violence.

To create specialized support materials for the follow-up of the victims of sexual violence in the 10-12 age range, it is the main goal of this project. For that and regarding the complexity and sensibility of the subject matter, we have partnered with the specialized support group for infants and young people victims of sexual abuse, CARE network, from APAV – Portuguese Association for Victim Support.

We have used qualitative, quantitative, interventionist and non-interventionist methods for the development of the current project. All the results of our project had the validation of APAV and CARE network, alongside we have done case work and held surveys and interviews with experts.

We intend to understand on a graphical and programmatic level the victims needs regarding support and the issue of sexual violence in Portugal. By reflecting on the actual role of design in our society, we aspire to perceive who it can help in the support given by Rede CARE, by building an interesting way of communication that promotes the dynamic between the technicians and the victims. In doing so we want to establish a preventive logic, capacitating children to more informed and protected.

KEY-WORDS:

Communication Design · Social Design · CARE Network · APAV
Specialized Support Materials · Sexual Violence Against Children

ACRÓNIMOS E ABREVIATURAS

APAV · Associação Portuguesa de Apoio à Vítima

CIC · Consulta Interdisciplinar Confidencial

CRC · Committee on the Rights of the Child

HIV / VIH · Human Immunodeficiency Virus / Vírus da Imunodeficiência Humana

INE · Instituto Nacional de Estatística

ISPCAN · International Society for the Prevention of Child Abuse and Neglect

UNICEF · United Nations Children's Fund

WHO · World Health Organization

GLOSSÁRIO

Anamnese · Entrevista clínica com base num conjunto de técnicas de investigação que visa fazer recomendações, encaminhamentos ou propor algum tipo de intervenção em benefício da pessoa entrevistada.

Cybercrime · Crime cometido através da comunicação entre redes de computadores, nomeadamente através da Internet.

Bullying · Conjunto de maus-tratos, ameaças, coacções ou outros actos de intimidação física ou psicológica exercido de forma continuada sobre uma pessoa considerada fraca ou vulnerável.

Perturbação Bordeline · Transtorno de personalidade que causa uma instabilidade na forma como uma pessoa se relaciona com os outros.

Desktop Publishing · Edição e paginação de elementos gráficos através de computadores.

ÍNDICE GERAL

V	Agradecimentos
IX	Resumo e Palavras-chave
XI	Abstract and Keywords
XIII	Acrónimos e Abreviaturas
XV	Glossário
XX	Índice de Figuras
XXII	Índice de Gráficos
XXII	Índice de Tabelas

CAPÍTULO I · INTRODUÇÃO

3	Introdução
5	1. Problematização
5	1.1. Questões de Partida
7	2. Objectivos
7	2.1. Objectivos Gerais
7	2.2. Objectivos Específicos
8	3. Desenho de Investigação

CAPÍTULO II · ESTADO DA ARTE

13	2. Estado da Arte
15	2.1. A Violência Sexual Infantil
15	Introdução
15	2.1.1. Contextualização
17	2.1.2. Definição de Violência Sexual Infantil
20	2.1.3. A Violência Sexual em Portugal
25	2.1.4. Contextos nos quais surge a Violência Sexual Infantil
25	2.1.4.1. A Violência Sexual e a Internet
26	2.1.5. Etapas e Indícios de um Abuso Sexual
26	2.1.5.1. Etapas do Abuso
28	2.1.5.2. Indícios e Danos do Abuso
30	2.1.6. Revelação e Plano de Atuação
32	2.1.7. Prevenção do Abuso
32	2.1.8. Mitos
34	Conclusão

37	2.2. APAV e Rede CARE
37	Introdução
37	2.2.1. APAV · Associação Portuguesa de Apoio à Vítima
41	2.2.2. REDE CARE · Rede de Apoio Especializado a Crianças e Jovens Vítimas de Violência Sexual
42	Conclusão
43	2.3. O Design de Comunicação e a Consciência Social
43	Introdução
45	2.3.1. Parcerias entre Designers e Organizações de Solidariedade Social
49	2.3.2. Design de Materiais de Apoio Especializado
53	2.3.3. Elementos do Design
 CAPÍTULO III · ARGUMENTO	
63	3. Argumento
 CAPÍTULO IV · INVESTIGAÇÃO ATIVA	
67	4. Investigação Ativa
67	Introdução
69	4.1. Casos de Estudo
69	Introdução
70	4.1.1. Caso de Estudo · Projeto “Kiko e a mão”
72	4.1.2. Caso de Estudo · Jogo “Vamos Prevenir: As Aventuras do Búzio e da Coral”
75	4.1.3. Caso de Estudo · Jogo “JUNT@S NO QUIZ”
78	Conclusão
79	4.2. Projeto
79	Introdução
82	4.2.1. Questionários Exploratórios
84	4.2.1.1. Interpretação dos Questionários
87	4.2.2. Definição de Requisitos
89	4.2.3. Concepção e Prototipagem
89	4.2.3.1. Desenvolvimento dos Jogos
101	4.2.3.2. Desenvolvimento da Agenda

105	4.2.4. Design e Ilustração
110	4.2.4.1. De um Alfabeto Ilustrado ao Design Final
134	4.2.5. Tipografia
136	4.2.6. Linguagem
137	4.2.7. Correções e Melhorias
142	4.2.8. Escolhas Técnicas
142	4.2.9. Correções e Avaliação Final
145	4.2.10. Maquetes

CAPÍTULO V · CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES FUTURAS

155	5. Conclusões
158	5.1. Recomendações Futuras

CAPÍTULO VI · PÓS-TEXTUAIS

163	Referências Bibliográficas
167	Bibliografia

175	ANEXOS
-----	--------

ÍNDICE DE FIGURAS

9	Figura 1. Organograma [Autora, 2017]
13	Figura 2. Diagrama das áreas de estudo [Autora, 2017]
39	Figura 3. Cartaz da campanha “Depois do não, pára!” [APAV e, 2017]
40	Figura 4. Cartaz da campanha “Até que a morte nos separe” [APAV f, 2017]
40	Figura 5. Cartaz da campanha “O abuso sexual de crianças e jovens não tem de ser um segredo” [APAV g, 2017]
46	Figura 6. UMAR, Panfleto e Cartaz do projeto “No Hooks Before Books” [LaBarre, 2012]
47	Figura 7. Ramsy Masri, Páginas do livro “Itadel” [Masri, s.d]
48	Figura 8. Pontos de vista do Cartaz “Sólo para Niños” [Grey Group, 2017]
53	Figura 9. Fotografia de Jason Okutake [Lupton, 2008]
53	Figura 10. Fotografia de Lauretta Dolch [Lupton, 2008]
53	Figura 11. Fotografia de Brian McDonough [Lupton, 2008]
55	Figura 12. Jeremy Botts, Padrões [Lupton, 2008]
56	Figura 13. Lindsay Petrick, forma/contraforma [Lupton, 2008]
56	Figura 14. Anna Eshelman, hierarquias [Lupton, 2008]
71	Figura 15. Páginas do livro “Kiko e a Mão” [Council of Europe, 2013]
73	Figura 16. Caixa, cartas e peça do jogo “Vamos Prevenir: As Aventuras do Búzio e da Coral” [Autora, 2017]
74	Figura 17. “Caça o teu tesouro” e “Cartão Mapa do Tesouro” do jogo “Vamos Prevenir” [Autora, 2017]
76	Figura 18. Caixa do jogo “Junt@s no Quiz” [Autora, 2017]
77	Figura 19. Frente e verso da carta 49 do jogo “Junt@s no Quiz” [Autora, 2017]
91	Figura 20. Esboços do jogo 1 [Autora, 2017]
95	Figura 21. Esboços do jogo 2 [Autora, 2017]
98	Figura 22. Esboços do jogo 2 [Autora, 2017]
102	Figura 23. Esboços da agenda [Autora, 2017]
105	Figura 24. Ilustração de João Vaz de Carvalho, 2009 [Portugal Bologna 2012]
105	Figura 25. André da Loba, Antologia Poética, Bocage, 2010 [Portugal Bologna 2012]
105	Figura 26. Bernardo Carvalho, O Mundo num Segundo, 2008 [Portugal Bologna 2012]
106	Figura 27. Danuta Wojciechowska, Rãs, Príncipes e Feiticeiros, 2008 [Portugal Bologna 2012]
106	Figura 28. Afonso Cruz, Ilustrações do livro “A Contradição Humana”, 2010 [Portugal Bologna 2012]
108	Figura 29. Ilustração “Gratidão” esboço em grafite, esboços digitais e ilustração final [Autora, 2017]
109	Figura 30. Paleta de cores [Autora, 2017]
109	Figura 31. Combinações de cores para os jogos [Autora, 2017]
111	Figura 32. Esboços de elementos [Autora, 2017]
111	Figura 33. Desenho com lápis, caneta, aguarela. Desenho e pintura digital com as primeiras alterações [Autora, 2017]
112	Figura 34. Ilustração final, carta do jogo 1 [Autora, 2017]
112	Figura 35. Versos das cartas do jogo 1 [Autora, 2017]
113	Figura 36. Carta de opinião [Autora, 2017]
113	Figura 37. Frentes e versos das cartas de solução [Autora, 2017]
114	Figura 38. Representação ilustrativa da “caixa das coisas em comum” – vista geral e interior [Autora, 2017]
114	Figura 39. Representação ilustrativa das peças – circular e triangular [Autora, 2017]
115	Figura 40. Ilustração final, carta do jogo 2 [Autora, 2017]
116	Figura 41. Ilustração “Tristeza” esboços em grafite, esboço digital e ilustração final [Autora, 2017]
118	Figura 42. Cartas de emoções primárias “Alegria”, “Tristeza”, “Surpresa”, “Repulsa”, “Medo” e “Raiva” [Autora, 2017]
119	Figura 43. Cartas de emoções “Solidão”, “Gratidão”, “Confiança”, “Coragem”, “Vergonha” e “Culpa” [Autora, 2017]
119	Figura 44. Representação ilustrativa do dado [Autora, 2017]

120	Figura 45. Ilustração final, carta do jogo 2 [Autora, 2017]
120	Figura 46. Exemplo do verso de uma carta do jogo 3 [Autora, 2017]
121	Figura 47. Representação ilustrativa dos envelopes dos “segredos bons” e “segredos maus” [Autora, 2017]
122	Figura 48. Capa e contracapa da agenda [Autora, 2017]
123	Figura 49. Primeiras 4 páginas da agenda [Autora, 2017]
124	Figura 50. Primeiras páginas do mês de Janeiro [Autora, 2017]
124	Figura 51. Últimas páginas do mês de Janeiro [Autora, 2017]
125	Figura 52. Atividade “Sonhos Acordados” [Autora, 2017]
126	Figura 53. Atividade “Desabaços” [Autora, 2017]
127	Figura 54. Atividade “Coisas de que Gosto” [Autora, 2017]
127	Figura 55. Atividade “Coisas de que Não Gosto” [Autora, 2017]
128	Figura 56. Uma das atividade “Sinto-me Assim...” - vergonha [Autora, 2017]
129	Figura 57. Atividade “O que mais gosto em mim/ O que menos gosto em mim” [Autora, 2017]
130	Figura 58. Atividade “Calma e Confiança” [Autora, 2017]
131	Figura 59. Atividade “Segredos Profundos” [Autora, 2017]
131	Figura 60. Contactos [Autora, 2017]
132	Figura 61. Atividade “Marca na tua Agenda” [Autora, 2017]
133	Figura 62. Representação ilustrativa da caixa dos “Jogos Rede CARE” - vista exterior e interior [Autora, 2017]
133	Figura 63. Capa e contracapa das instruções [Autora, 2017]
135	Figura 64. Atividade “Calma e Confiança - tipografia” [Autora, 2017]
136	Figura 65. Tipografia dos títulos [Autora, 2017]
137	Figura 66. Alterações no design e tipografia, cartas do jogo 1 [Autora, 2017]
140	Figura 67. Ilustração excluída [Autora, 2017]
141	Figura 68. Alterações na ilustração “Raiva” [Autora, 2017]
141	Figura 69. Alterações na ilustração “Coragem” [Autora, 2017]
145	Figura 70. Maquetes das cartas [Autora, 2017]
145	Figura 71. Maquetes das cartas e peças do jogo 1 [Autora, 2017]
146	Figura 72. Maquetes das cartas do jogo 2 [Autora, 2017]
146	Figura 73. Maquetes das cartas do jogo 1 [Autora, 2017]
147	Figura 74. Maquetes da agenda - capa [Autora, 2017]
147	Figura 75. Maquetes da agenda - primeiras páginas [Autora, 2017]
148	Figura 76. Maquetes da agenda - detalhes das páginas “Coisas de que Gosto” [Autora, 2017]
148	Figura 77. Maquetes da agenda - páginas “Coisas de que Não Gosto” [Autora, 2017]
149	Figura 78. Maquetes da agenda - páginas “Desabaços” [Autora, 2017]
149	Figura 79. Maquetes da agenda - páginas “O que mais gosto em mim/ O que menos gosto em mim” [Autora, 2017]
150	Figura 80. Maquetes da agenda - páginas “Calma e Confiança” [Autora, 2017]
150	Figura 81. Maquetes da agenda - página “Marca na tua Agenda” [Autora, 2017]

ÍNDICE DE GRÁFICOS

20	Gráfico 1. Tipo de Vitimação [Adaptado de APAV b, 2017]
21	Gráfico 2. Sexo da Vítima [Adaptado de APAV b, 2017]
22	Gráfico 3. Nacionalidade da Vítima [Adaptado de APAV b, 2017]
23	Gráfico 4. Existência de Queixa/Denúncia [Adaptado de APAV b, 2017]
23	Gráfico 5. Relação da Vítima com o/a Autor/a. [Adaptado de APAV b, 2016]
84	Gráfico 6. Respostas - sobre comprar material [Autora, 2017]
84	Gráfico 7. Respostas - sobre desenvolver material [Autora, 2017]

ÍNDICE DE TABELAS

21	Tabela 1. Distrito de Residência da Vítima [Adaptado de APAV b, 2017]
22	Tabela 2. Local do Crime [Adaptado de APAV b, 2017]
52	Tabela 3. Operacionalização do conceito de interatividade [Adaptado de Neves, 2012, p. 171.]
117	Tabela 4. Organização para as ilustrações das emoções [Autora, 2017]

INTRODUÇÃO

Capítulo I

INTRODUÇÃO

A infância existe para as crianças poderem brincar, aprender e crescer livremente. Podemos, se quisermos, ser astronautas, dragões ou sereias. Vivemos para sonhar, num mundo encantado onde não há bruxas nem vilões.

Infelizmente, é cruel pensar que esse mundo pode ser pintado de medo e o lugar dos sonhos cor de rosa ser ocupado por um confuso manto de vergonha.

Não é fácil, nem linear, saber o que uma criança que foi vítima de violência sexual sente ou pensa. Por vezes as crianças vivem num turbilhão de emoções, entre vergonha e segredos que duram anos, ou até mesmo a vida inteira. Muitas vezes há lesões graves, físicas e psicológicas, consequência de um clima de violência e insegurança que nenhuma criança deveria experienciar.

A violência sexual infantil é um problema grave que deve ser combatido, podendo o design, num esforço conjunto com outras entidades, unir forças para combater o problema. Com esta motivação desenvolveu-se o presente projeto que surge no âmbito do Mestrado em Design de Comunicação, da Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa.

Devido à complexidade e sensibilidade do tema, este projeto realizou-se numa parceria com a Rede CARE da APAV, Associação Portuguesa de Apoio à Vítima, o que constitui a oportunidade de a autora poder trabalhar com uma organização sem fins lucrativos.

O desenvolvimento de um projeto prático revelou-se a hipótese mais interessante para a autora, de forma a investigar, num contexto real, o tipo de conteúdos e materiais adequados ao público selecionado.

Este projeto tem como base o design de comunicação, utilizando ferramentas e meios que contribuam para a resolução do problema da violência sexual infantil. O foco está no acompanhamento especializado realizado pela Rede CARE às crianças com idades compreendidas entre os 10 e os 12 anos de idade, vítimas de violência sexual.

Para a realização deste projeto, foram utilizadas metodologias qualitativas e quantitativas, intervencionista e não-intervencionista. Todas as fases do projeto foram validadas pela APAV e Rede CARE e foram realizadas análises de casos de estudo, questionários e entrevistas a especialistas.

O design de materiais e a seleção de conteúdos adaptados à faixa etária escolhida permite um apoio extra aos técnicos, tanto para facilitar no momento de estabelecer ligações com a criança, como posteriormente facilitar a nível informativo e psicológico.

Propõe-se uma nova forma de comunicar, com uma nova imagem e um novo tratamento das temáticas abordadas no apoio, bem como a criação de conteúdos de prevenção, que têm como objetivo último contribuir para que a criança supere a agressão de que foi vítima.

O estudo propõe ainda uma reflexão sobre a responsabilidade social do design, sobre as novas necessidades e características da profissão, e sobre o modo como se poderia facilitar a sinergia entre os designers e as organizações de solidariedade.

A decisão de realizar um projeto através do qual o design de comunicação atua contra o problema da violência sexual infantil, prende-se com o facto de a autora ser próxima de pessoas que foram vítimas de abusos sexuais na infância e na adolescência. Esta proximidade com o tema, torna-o ainda mais pertinente para a autora, motivando-a a ajudar e a encontrar novas soluções.

Será igualmente uma oportunidade para desenvolver competências de design de comunicação, a nível técnico, criativo e de crescimento pessoal e profissional.

1. PROBLEMATIZAÇÃO

1.1. QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO

A violência sexual infantil é um problema que afeta muitas crianças em todo o mundo e que tem consequências graves nas suas vidas, podendo causar danos a nível físico, psicológico e social.

É importante comunicar com as crianças de forma a prevenir situações de risco, bem como, em caso de agressão, realizar-se o devido apoio psicológico.

Percebemos que os técnicos psicólogos que dão apoio a estas crianças encontram-se muitas vezes limitados relativamente aos materiais pedagógicos disponíveis para o seu trabalho, nomeadamente materiais que os ajudem a criar uma ligação com a criança e a abordar temáticas complexas de uma forma apropriada, dinâmica e visualmente interessante.

O público ao qual se destina este projeto situa-se numa faixa etária dos 10 aos 12 anos, sendo necessário aplicar uma linguagem adequada. É importante que esta comunicação transmita tranquilidade e confiança, com o objetivo de amenizar o sofrimento, confusão, sentimentos de culpa e de vergonha, habituais em crianças vítimas de violência sexual.

Com a criação de materiais de apoio pretende-se contribuir positivamente para o desenvolvimento destas crianças, abordando as temáticas fundamentais, relativas ao problema, de forma apelativa. Constituem uma mais valia para o trabalho dos técnicos e psicólogos, bem como para todas as crianças não vítimas de violência sexual, como meio de prevenção e sensibilização.

A presente investigação procurou responder às seguintes questões:

- Em que medida pode o design de comunicação contribuir para o apoio especializado a crianças vítimas de violência sexual?
- Como pode o design de comunicação complementar/facilitar o trabalho dos técnicos da Rede CARE?

2. OBJETIVOS

2.1. GERAIS

Compreender a problemática da violência sexual infantil e o papel social que o design de comunicação pode ter no combate a este problema.

Compreender a importância da consciência social do design.

Desenvolver e aperfeiçoar os conhecimentos, teóricos e práticos, adquiridos no Mestrado em Design de Comunicação.

2.2. ESPECÍFICOS

Criar materiais especializados que contribuam positivamente para o apoio às crianças vítimas de violência sexual, entre os 10 e os 12 anos.

Sensibilizar, informar e alertar as crianças sobre o problema da violência sexual, bem como esclarecer e facilitar a comunicação entre as crianças e os técnicos da Rede CARE.

Comunicar de forma adequada temáticas complexas relativas à problemática da violência sexual.

Aperfeiçoar capacidades e conhecimentos, práticos e teóricos, no desenvolvimento das várias fases de um projecto, ultrapassando problemas e procurando soluções criativas.

Aproveitar a oportunidade da parceria com a APAV e Rede CARE, para ganhar novos conhecimentos e sensibilidade para temas de cariz social.

3. DESENHO DE INVESTIGAÇÃO

Para o desenvolvimento deste projeto, foram utilizadas metodologias qualitativas, intervencionista e não-intervencionista.

Os temas relevantes para o desenvolvimento da investigação foram:

- A Violência Sexual Infantil;
- A APAV e a Rede CARE;
- Design de Comunicação e a Consciência Social.

Com base nestas três temáticas, foram selecionados tópicos relevantes e realizada uma revisão literária, com o objetivos de criar uma base teórica que sustentasse todo o desenvolvimento prático do projeto.

Foi realizada uma análise aos casos de estudo pertinentes, bem como entrevistas e questionários a especialistas. A índole real e o contexto complexo desta investigação fez com que fosse necessário uma validação nas várias fases do projeto pela APAV e Rede CARE.

O final do projeto consiste na criação de protótipos e nas suas diversas avaliações, correções e melhorias, até se chegar ao resultado pretendido.

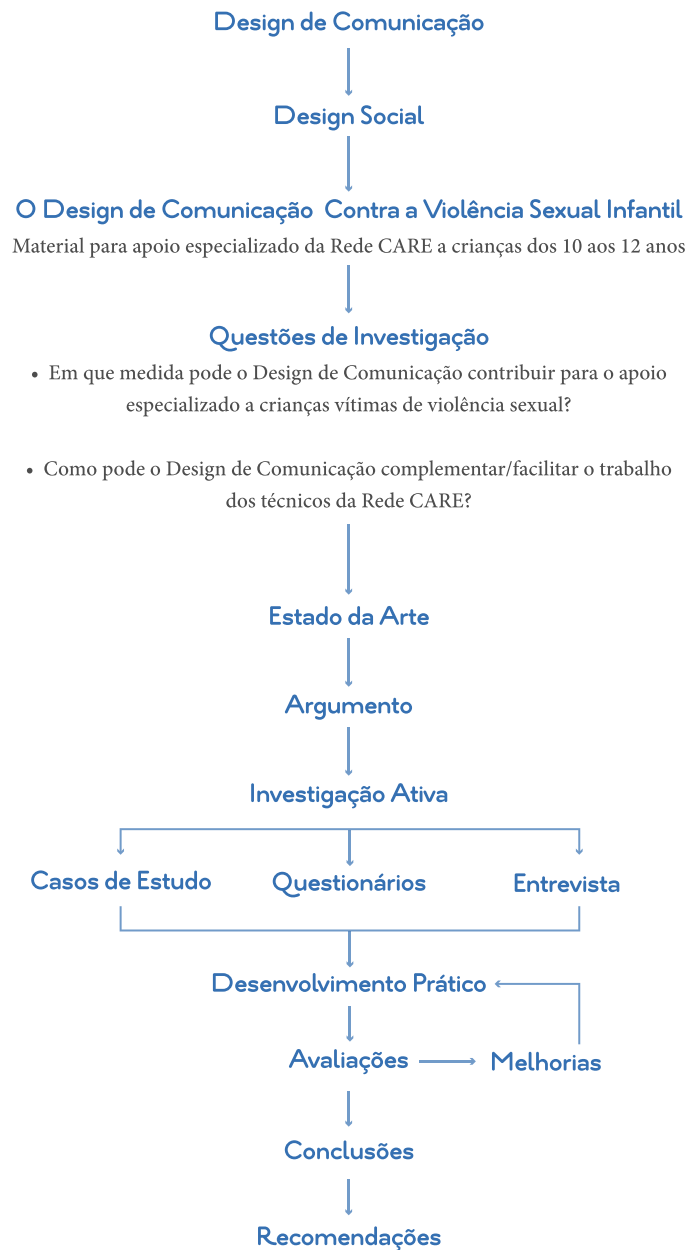


Figura 1. Organograma.
Fonte | Autora, 2017.

ESTADO DA ARTE

Capítulo II

2. ESTADO DA ARTE

Na elaboração do enquadramento teórico definiram-se áreas de estudo centrais para o desenvolvimento do projeto.

De forma a sustentar o projeto, a pesquisa incidiu sobre a Violência Sexual Infantil, procurando delimitar o melhor possível as características particulares do problema. Foi igualmente evidente a necessidade de investigação sobre o trabalho da APAV e da Rede CARE, de forma a compreender as necessidades da associação, em geral, e desta rede, especificamente.

Dentro da área geral do Mestrado em Design de Comunicação, a presente investigação centra-se no Design Social, associado à finalidade solidária do projeto e ao papel do designer neste processo.

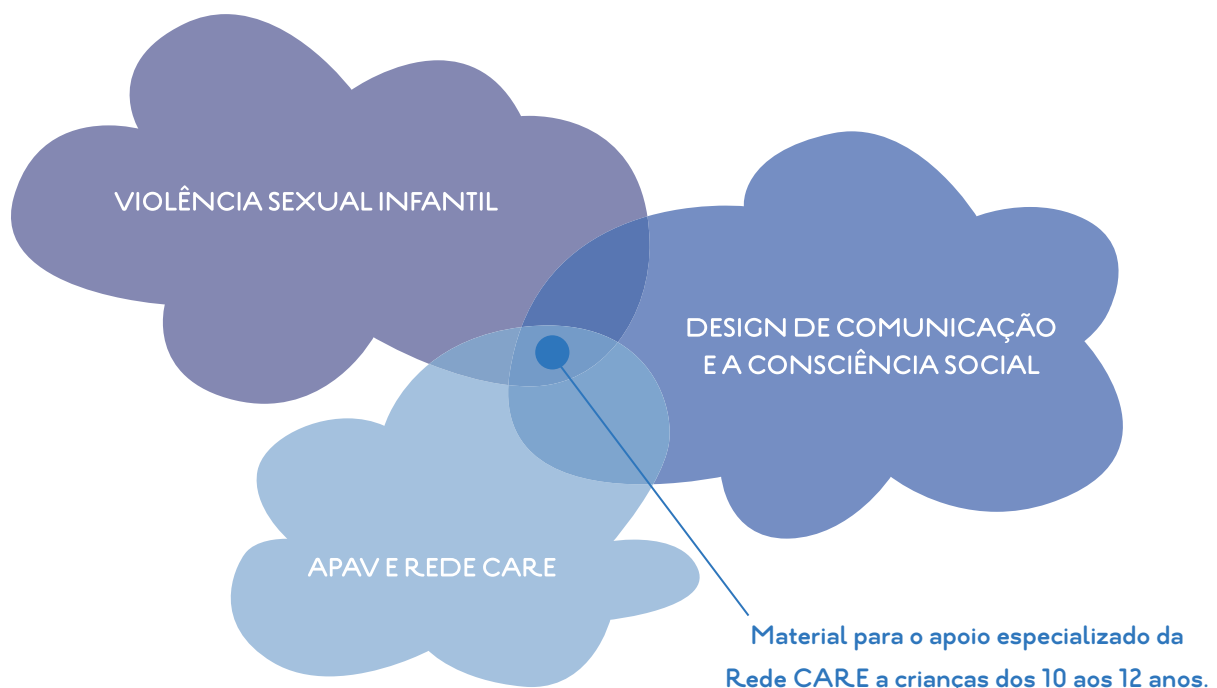


Figura 2. Diagrama das áreas de estudo.

Fonte | Autora, 2017.

2.1. A VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL

Introdução

Este capítulo aborda o tema principal deste projeto: a Violência Sexual Infantil. Primeiramente, tenta-se definir o que é a violência e, em particular, o que é a violência sexual infantil, muitas vezes também mencionada como abuso sexual.

Selecionou-se assim várias definições, com o objetivo de assegurar que eventuais lacunas existentes pudessem ser preenchidas, criando assim um conjunto de definições que esclarecem no seu todo o que é a violência sexual infantil.

Procura-se conhecer aprofundadamente este tipo de agressão: o que é, quais as principais vítimas e agressores, em que contextos pode surgir, as etapas de um abuso sexual, os principais indícios, qual a proximidade entre vítima e agressor, se há crianças que podem ser mais facilmente vítimas do que outras e quais os danos físicos e psicológicos causados pela agressão.

Surgem também questões que devem ser desmistificadas e esclarecidas de forma a ter um conjunto de informações que possam constituir uma base credível e segura para o desenvolvimento deste projeto.

2.1.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Os humanos, ao serem seres sociais, determinam também socialmente o conceito de infância, refletindo este a sua organização em sociedade, bem como a sua própria existência. Assim, a infância é uma categoria contruída num contexto histórico e social. (Furlanetto, 2006)

A consciencialização do problema da violência sexual infantil está profundamente relacionada com o facto de as crianças só começarem a ter um papel social relevante no final do século XVII. (Aded et al., 2006) Só nessa altura é que se começou a pensar na criança não como um “pequeno adulto”, mas como um ser humano com características muito próprias, nascendo, assim, o interesse pelo estudo das suas necessidades e fragilidades específicas, bem como a importância da sua proteção perante a eventual perversidade do mundo adulto.

1. A Finlândia foi o primeiro país da Europa a conceder o voto feminino (1906). Após a Primeira Guerra Mundial as mulheres, na Grã-Bretanha, conquistaram o direito ao voto. Estes movimentos espalharam-se pela Europa e em Portugal, este direito foi concedido, com limitações, em 1931.

Um dos marcos que parece ter contribuído inequivocamente para a mudança da ideia de “criança” foram as várias leis que, durante o século XIX, principalmente em França e em Inglaterra, limitaram o trabalho infantil e fomentaram a escolaridade obrigatória. (Gabel, 1997, p. 29)

Em 1860, surge pela primeira vez a utilização da expressão “maus-tratos” a crianças (*mauvais traitements exercés sur des enfants*), pelo médico-legista francês Ambroise Tardieu. (Aded et al., 2006, p. 205)

Quase um século depois, “após a segunda Guerra Mundial, uma dinâmica de emancipação sustentada por diversos movimentos sociais dá origem à defesa dos direitos das crianças”. (Gabel, 1997, p. 29) Na verdade, a crescente conquista do direito ao voto¹ das mulheres faz com que nos anos 50 e 60 os movimentos feministas e de “cultura jovem” desempenhem um papel fundamental na “libertação dos costumes”. “O que antes era ocultado, como segredo de família, torna-se objecto de debate institucional e de prevenção”. (Gabel, 1997, p. 29)

Com estas mudanças, várias temáticas – como o aborto, a contraceção, a violência sexual e a proteção infantil – ganharam espaço para debate. Consequentemente, a consciencialização da proteção da intimidade infantil, leva ao aparecimento das primeiras leis de proteção de menores.

Em Portugal, os princípios que compõem a Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, ratificado em 1990, constituem uma influência direta para o reconhecimento social dos direitos da criança. Assim, nascem novas possibilidades para a compreensão das especificidades das crianças, bem como da responsabilidade da sociedade perante as mesmas.

A Convenção sobre os Direitos da Criança, reúne todos os seus direitos, nomeadamente: “Tens o direito de ser protegido contra abusos sexuais. Quer dizer que ninguém pode fazer nada ao teu corpo como, por exemplo, tocar-te, tirar-te fotografias contra a tua vontade ou obrigar-te a dizer ou fazer coisas que não queres.” (Fundo das Nações Unidas para a Infância, 2004, artigo 34).

Actualmente, em Portugal o abuso sexual é punido por lei. É um crime contra a liberdade sexual e a autodeterminação sexual, “quem praticar acto sexual de relevo com ou em menor de 14 anos, ou o levar a praticá-lo com outra pessoa, é punido com pena de prisão de um a oito anos.” e “se o acto sexual de relevo consistir em cópula, coito anal, coito oral ou introdução vaginal ou anal de partes do corpo ou objectos, o agente é punido com pena de prisão de três a dez anos.” (Código Penal, 2007, artigo 171.º e 172.º) O mesmo acontece quando as vítimas são menores dependentes.

Segundo o INE, Instituto Nacional de Estatísticas (2015), em Portugal, são consideradas “crianças”, os indivíduos com idade inferior a 15 anos e são considerados “jovens” os que tenham idades compreendidas entre os 16 e os 29 anos. No entanto, não há uma definição clara de “jovem” ou “juventude”, termos que são normalmente utilizados para descrever a transição da infância para a maturidade. Porém, as Nações Unidas fixam a faixa etária dos jovens aos 15-24 anos. (Instituto Nacional de Estatística, 2015)

Em alguns documentos, como é o caso dos relatórios da Unicef, utiliza-se o termo “criança” para todos os menores de 18 anos.

A Convenção sobre os Direitos da Criança define que os direitos devem ser aplicados a todas as crianças, sem exceção. O direito à vida, à saúde, à educação e à liberdade.

2. T.L. “...todas as formas de violência física ou mental, lesões ou abuso, negligência ou tratamento negligente, maus-tratos ou exploração, incluindo abuso sexual.”

2.1.2.DEFINIÇÃO DE VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL

No seguimento da investigação sobre a violência sexual infantil e no sentido de encontrar uma definição que englobe a complexidade do problema, é necessário compreender primeiro o que se entende pelo termo “violência”. Uma palavra que provém do latim *violentia*, “abuso de força”.

Violência é compreendida como:

*(...) all forms of physical or mental violence, injury or abuse, neglect or negligent treatment, maltreatment or exploitation, including sexual abuse.*² (Committee on the Rights of the Child, 2011, p. 4)

Violência Mental, é descrita como uma agressão psicológica, um abuso mental, verbal ou emocional. No que se refere especificamente a situações que envolvam crianças e jovens, este tipo de agressão inclui qualquer interação prejudicial que transmita sentimentos de inutilidade e de que não são desejados ou amados. Pode concretizar-se em ameaças, desprezo, rejeição, insultos, humilhação, ridicularização e isolamento. É também violência mental, quando se negligencia a saúde mental da criança, quando se negam as suas necessidades de saúde ou de educação, ou ainda quando se expõe a criança a uma situação de violência doméstica.

3. T.L. "Bullying psicológico, intimidação psicológica, inclusive através das tecnologias de informação e comunicação (TIC), como os telemóveis e a Internet, conhecida por "cyberbullying"."

Essa violência pode inclusivamente ser *"Psychological bullying and hazing by adults or other children, including via information and communication technologies (ICTs) such as mobile phones and the Internet, known as "cyberbullying"*³ (Committee on the Rights of the Child, 2011, p. 9)

Violência Física, são todos os castigos físicos, que podem ser realizados tanto por adultos como por outras crianças ou jovens. Inclui tortura, tratamento desumano ou degradante, que pode ser fatal ou não. (Committee on the Rights of the Child, 2011, p. 9)

Com enfoque na problemática da violência sexual infantil, que tem grandes implicações, tanto a nível físico como a nível psicológico, compreende-se agora a necessidade de esclarecer em que consistem este tipo de agressões. Segundo, a APAV, a violência sexual inclui "qualquer ato sexual indesejado, ou tentativa de ato sexual, avanço ou comentário sexual não desejado, assim como quaisquer outros contactos e interações de natureza sexual efetuados por uma pessoa sobre outra, contra a sua vontade." (APAV a, 2017, s.p.)

Segundo o Committee on The Rights of Child (CRC) (2011, p. 10), a violência sexual infantil caracteriza-se por englobar todas as formas de abuso e exploração sexual, incluindo a prostituição, a escravatura, o tráfico e venda de jovens para fins sexuais e/ou casamento forçado. A utilização da imagem ou som de abuso sexual a jovens, bem como a exploração sexual comercial, constituem crimes de violência sexual, bem como, qualquer incitação ou imposição para que o jovem participe em atividades sexualmente ilegais ou psicologicamente nocivas.

Percebe-se assim que a designação "violência sexual infantil" abrange uma enorme quantidade de atitudes prejudiciais para a criança ou jovem, não sendo necessário existir penetração para se considerar um abuso sexual, ao contrário do que muitas vezes se pensa. Tal como Jocelyne Robert (2003, p. 27) afirma "o abuso sexual apresenta uma multiplicidade de manifestações repugnantes, que vão do exibicionismo à manipulação genital, da violação brutal à prática continuada de comportamentos incestuosos."

Segundo Furniss (2002, p.12), as crianças devem crescer sem qualquer interferência sexual por parte dos adultos, para sua própria satisfação e crescimento saudável. Esta interferência sexual constitui assim, um crime, pois "os relacionamentos sexuais somente deveriam acontecer por livre vontade e por livre escolha, sem coerção."

A Organização Mundial de Saúde (OMS) define abuso sexual como *“the involvement of a child in sexual activity that he or she does not fully comprehend, is unable to give informed consent to, or for which the child is not developmentally prepared, or else that violates the laws or social taboos of society. Children can be sexually abused by both adults and other children who are – by virtue of their age or stage of development – in a position of responsibility, trust or power over the victim.”*⁴

(World Health Organization, 2006, p.10)

Não constituindo propriamente uma definição, nem englobando todas as formas do problema em questão, mas fornecendo uma explicação bastante simples e direta, Jocelyne Robert (2003) defende que se deve explicar às crianças⁵ o que é um abuso sexual, da seguinte forma: “um abuso sexual é quando um adulto te quer mostrar ou te mostra o sexo, quando te convida a tocar no pénis dele, quando te pede que o deixes tocar no teu pénis, na vulva ou nas nádegas, ou te quer beijar essas zonas. Também é abuso sexual quando ele se encosta e se esfrega contra ti de uma maneira que te incomoda.” (Robert, 2003, p. 27)

Por último, a definição mais simples, mas igualmente esclarecedora, é a da Sociedade Internacional para a Prevenção dos Maus Tratos e Negligência de Crianças (ISPCAN) que define violência sexual infantil como “a exploração de uma criança ou adolescente para satisfação sexual de outra pessoa”. (Casa Pia de Lisboa, 2010, p. 26)

4. T.L. “o envolvimento de uma criança em atividades sexuais que esta não compreendam ou às quais não tenha capacidade para dar o seu consentimento informado, para as quais não esteja preparada do ponto de vista do seu estágio de desenvolvimento, ou ainda em atividades sexuais que constituam uma violação das leis ou normas sociais de uma dada sociedade. As crianças podem ser abusadas sexualmente por adultos ou por outras crianças que estão – em virtude de sua idade ou estágio de desenvolvimento – numa posição de responsabilidade, confiança ou poder sobre a vítima.”

5. Neste projeto utilizamos o termo “crianças” ou “jovens” para os indivíduos até aos 13 anos e apenas “adolescentes” ou “jovens” dos 13 aos 18 anos.

Comentário da Autora

Assim, é importante perceber o que é concretamente a violência sexual e o que pode ser considerado um abuso sexual, pois, muitas vezes, atitudes que não são consideradas como um abuso, de facto são-no. Estes tipos de esclarecimento são fundamentais tanto para os adultos como para as crianças, de forma a definirem-se limites e a perceber-se a importância de defender o nosso corpo e o nosso espaço pessoal.

Relativamente ao projeto é fundamental para a autora conhecer este problema a fundo, de modo a conseguir criar e adaptar os conteúdos de forma confiante e informada. É informação fundamental tanto na prevenção, para explicar às crianças o que não é correto e o que nunca devem deixar que lhe façam, bem como nas sessões de apoio psicológico, para que seja definido o certo e o errado, para que se clarifique a criança e se afastem sentimentos prejudiciais.

2.1.3. A VIOLÊNCIA SEXUAL EM PORTUGAL

6. Estes perfis são definidos a partir dos dados recolhidos e representam a realidade dos casos de violência sexual. No entanto, é preciso reforçar, que a violência sexual não é um problema que esteja limitado a um tipo de pessoa específico.

A presente investigação, apesar de ter em consideração os dados mundiais relativos à problemática em questão, centra-se principalmente no âmbito nacional.

Começando pela problemática da violência sexual que afeta a população de uma maneira geral, e não apenas crianças, é importante referir alguns números do relatório de 2016 da APAV, no qual foi criado um perfil⁶ da vítima de crime sexual em Portugal, e no qual ficaram registadas 329 vítimas que procuraram a ajuda da APAV. Este perfil é constituído maioritariamente por mulheres (82,4%), criança/jovem (42,6%) e adultas (42%), com idade média de 21-22 anos, sendo que 46,5% das vítimas são estudantes.

Verifica-se ainda, que muitas das vítimas eram conhecidas do agressor (9,7%) ou filhas do agressor (9,1%), o que demonstra que, infelizmente, muitos dos casos acontecem entre pessoas próximas e familiares. (APAV b, 2017, p. 6)

No ano de 2016, a APAV registou 21.315 crimes e outras formas de violência, nas quais 333 foram casos de violência sexual e, desses, 142 foram casos de abusos sexuais a crianças. (APAV b, 2017, p. 8)

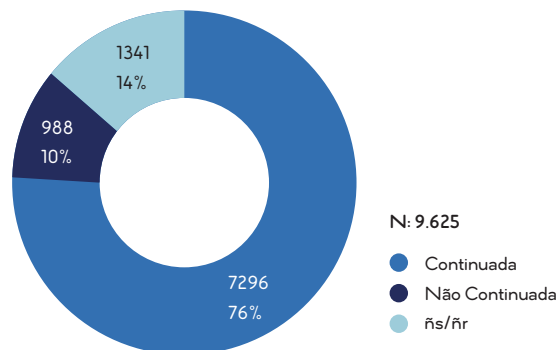


Gráfico 1. Tipo de Vitimação.
Fonte | Adaptado de APAV b, 2017.

Podemos observar (Gráfico 1) que os casos de violência, não apenas sexual, mas de uma maneira geral, são maioritariamente continuados (76%), podendo então considerar-se que muitas das vítimas vivem numa situação de medo e pressão por parte do agressor.

Tal como a nível mundial, em Portugal são também as mulheres as mais afetadas pela violência, com 82% dos casos e os homens com 17% dos casos (Gráfico 2). (APAV b, 2017, p. 12)

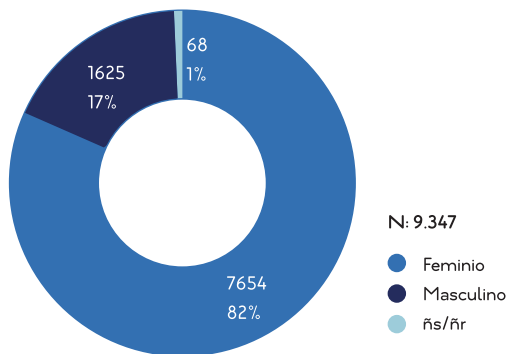


Gráfico 2. Sexo da Vítima.

Fonte | Adaptado de APAV b, 2017.

Em 2016, 9.347 vítimas de crime que chegaram à APAV foram vítimas de 9.625 autores de crime. Destes, 80% eram do sexo masculino e tinham idades compreendidas entre os 35 e os 54 anos (23,1%). 29,6% dos agressores eram pessoas casadas e possuíam uma ocupação profissional (30,5%). (APAV b, 2017, pp. 17 e 18)

Distrito de Residência	N	%
Arquipélago dos Açores	399	4,3
Arquipélago da Madeira	48	0,5
Aveiro	230	2,5
Beja	87	0,9
Braga	312	3,3
Bragança	52	0,6
Castelo Branco	46	0,5
Coimbra	408	4,4
Évora	62	0,7
Faro	841	9
Guarda	41	0,4
Leiria	125	1,3
Lisboa	2229	23,8
Portalegre	33	0,4
Porto	1172	12,5
Santarém	332	3,6
Setúbal	651	7
Viana do Castelo	39	0,4
Vila Real	231	2,5
Viseu	118	1,3
ñs/ñr	1891	20,2
Total	9.347	100

Tabela 1. Distrito de Residência da Vítima.

Fonte | Adaptado de APAV b, 2017.

Para compreender também o modo como estes números se dividem geograficamente, podemos observar (Tabela 1), que as vítimas residem maioritariamente em Lisboa (23,8%), no Porto (12,5%) e em Faro (9%). Quanto à nacionalidade das vítimas em Portugal (Gráfico 3), a grande maioria pertence à Europa (93,3%), ao passo que os indivíduos oriundos de países das regiões da Ásia e Oceânia, apresentam o menor número de vítimas. (APAV b, 2017, p. 15)

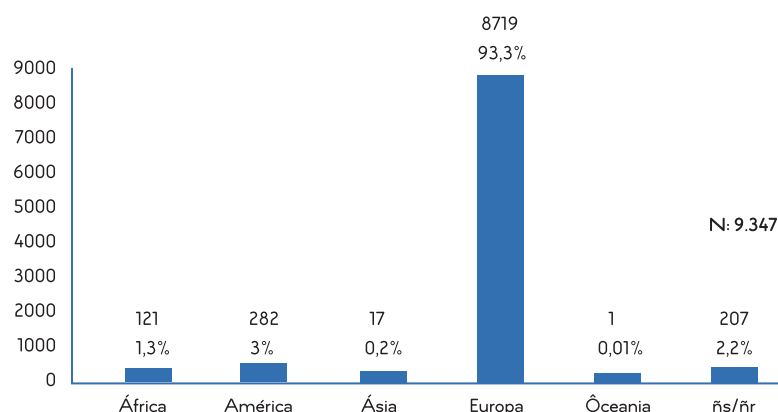


Gráfico 3. Nacionalidade da Vítima.

Fonte | Adaptado de APAV b, 2017.

Relativamente ao local do crime (Tabela 2) verificamos que a grande maioria dos crimes ocorre na residência comum (54,6%). Segue-se a residência da vítima (16,7%) e a via pública (9,9%). É importante referir também outros locais como a residência do autor do crime, o local de trabalho e as escolas.

Verificamos ainda que, apenas 41% das vítimas apresentaram queixa às autoridades, sendo que 45% decidiu não fazer denúncia. (Gráfico 4)

(APAV b, 2017, p. 20)

Local do Crime	N	%
Escola	164	1,6
Local de Trabalho	346	3,4
Lugar/Via Pública	990	9,9
Outro Local	455	4,5
Transportes Públicos	16	0,2
Instituição de Acolhimento	59	0,6
Loja/Centro Comercial	33	0,3
Viatura Automóvel	76	0,8
Outras Instituições	14	0,1
Outra Residência	134	1,3
Residência Comum	5486	54,6
Residência do Autor	565	5,6
Residência da Vítima	1679	16,7
Unidade de Saúde	25	0,2
Total	10042	100

Tabela 2. Local do Crime.

Fonte | Adaptado de APAV b, 2017.

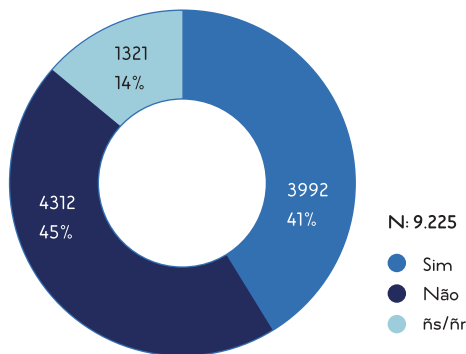


Gráfico 4. Existência de Queixa/Denúncia
Fonte | Adaptado de APAV b, 2017.

Os dados disponibilizados pela APAV, são importantes para compreender a dimensão do problema, bem como perceber quais os grupos mais afetados e, assim, encontrar oportunidades de atuação. É necessário dizer ainda, que estes dados são relativos às vítimas que, direta ou indiretamente, pediram auxílio. A dimensão do problema é, na realidade, maior, pois há ainda muitas vítimas que infelizmente se mantêm em silêncio.

Para compreender os números associados especificamente ao problema da violência sexual infantil e ao apoio prestado pela Rede CARE, consideraram-se os dados relativos ao primeiro semestre de 2016.

São cerca de 103 crianças apoiadas, sendo que 83% são raparigas e 35% têm idades entre os 14 e os 17. Os agressores são maioritariamente do sexo masculino (93%), entre os 35 e os 50 anos (29%). Relativamente à relação entre o agressor e a vítima (Gráfico 5) observa-se que a maioria das crianças são filhas (28,2%) ou enteadas (23,3%) do agressor.

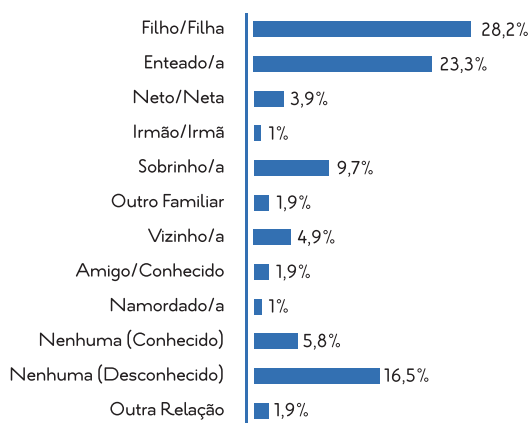


Gráfico 5. Relação da Vítima com o/a Autor/a.
Fonte | Adaptado de APAV b, 2016.

Quanto ao tipo de crime, cerca de 55% dos crimes é continuado e em 83% dos casos existiu uma queixa ou denúncia. Este último ponto revela que há cada vez mais denúncias dos casos conhecidos comparativamente com os anos anteriores.

Dentro da violência sexual, registaram-se vários tipos de crime num total de 107 casos, no 1º semestre de 2016. Estes crimes predominam no centro (52,4%) e no norte do país (33%). (APAV, 2016, p.7)

Comentário da Investigadora

Para a presente investigação e para o desenvolvimento do projeto, é fundamental considerar estes dados, para que seja possível compreender a dimensão do problema no nosso país. Conseguimos com estes relatórios da APAV e da Rede CARE definir um perfil da vítima e um perfil do agressor, bem como conhecer contextos reais.

Para o projeto em concreto é importante sublinhar os números relativos à localidade, sendo que 52,4% dos casos acontecem na região centro do país, o que é relevante, visto existir um apoio especializado da Rede CARE, na zona de Lisboa. Acreditamos que se está a trabalhar para uma das zonas mais problemáticas, com mais crianças e, consequentemente, mais casos de violência sexual infantil.

Os números apresentados, para além de revelarem a importância de sensibilizar e alertar as crianças, mostram também a necessidade de serem fornecidas as informações necessárias para que as vítimas consigam pedir ajuda. Num contexto de apoio psicológico, conseguimos, a partir dos números, visualizar algumas questões muito sensíveis, como, por exemplo, o facto do agressor ser muitas vezes o próprio pai, tornando o processo da recuperação ainda mais complexo.

2.1.4. CONTEXTOS NOS QUAIS SURGE A VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL

Como conseguimos observar nos dados anteriores, os abusos sexuais, tal como as outras formas de violência, podem surgir em diversos tipos de relações, desde relações familiares, a amizades, relações formais, ocasionais ou mesmo íntimas. Também se pode observar em diferentes contextos: em casa, na rua, na escola e através da internet. É de sublinhar a nova realidade do mundo digital, que estando cada vez mais presente na vida das crianças e jovens, constitui um perigo crescente.

Existem muitas formas dos agressores cometerem o crime: através de força física, chantagem, manipulação, ameaças, e ainda através do uso de álcool ou drogas. (APAV a, 2017)

Apesar da violência sexual afetar várias pessoas, de diferentes faixas etárias, é importante sublinhar a vulnerabilidade particular das crianças e jovens. Segundo a Unicef, os jovens, por terem menos conhecimento e experiência de vida são vistos pelos agressores como alvos mais fáceis. (United Nations Children's Fund, 2014, p. 61)

Apesar de qualquer criança poder ser vítima de abuso sexual, há que considerar que na grande maioria dos casos, as vítimas são raparigas entre os 2 e os 17 anos, com uma idade média situada nos 10,6 anos. “Em 63 por cento dos casos, estas crianças vivem em famílias tradicionais, e em mais de 90 por cento das situações o agressor é um homem, adulto, heterossexual e próximo da criança. O pai ou padrasto é o mais frequentemente implicado; depois vêm outros adultos masculinos conhecidos da vítima...” (Robert, 2003, p. 29)

Segundo Robert (2003, p. 33) crianças com a falta de afeto, com necessidade extrema de atenção, sem educação sexual, ou que crescem em meios fechados e com pouca informação relativamente à sexualidade, podem ser mais vulneráveis e, conseqüentemente mais suscetíveis de serem vítimas de agressão.

2.1.4.1. A Violência Sexual e a Internet

Vivemos numa sociedade cada vez mais centrada no mundo tecnológico, na qual dependemos de aparelhos eletrónicos até para a mais simples tarefa. No centro da vida moderna está a internet, uma ferramenta excecional que tornou a informação mais rápida e acessível. Mas com ela vieram também novos perigos, nomeadamente o *cyber-bullying* sexual. Estamos a falar de manipulação através da internet que con-

siste em “rumores, piadas, insultos e humilhação devido à orientação sexual, a situações sexualmente constrangedoras ou a episódios de violência sexual, divulgação de fotos ou vídeos sexualmente explícitos, ou qualquer pressão para que se participe em atividades sexuais.”

(United Nations Children’s Fund, 2014, p. 71)

O chamado de predador eletrônico, “este “zorro” libidinoso encontra na internet um domínio propício: aqui, ele pode navegar numa quantidade imensa de material pornográfico infantil, procurar imagens que alimentam o seu erotismo transviado e ver o seu desvio confortado pelos grupos que sustentam os pedófilos.”

(Robert, 2003, pp. 71 e 72) Estes grupos são extremamente perigosos pois protegem as suas identidades no anonimato, trocam táticas de manipulação e encorajam práticas perversas e criminosas.

2.1.5. ETAPAS E INDÍCIOS DE UM ABUSO SEXUAL

2.1.5.1. Etapas do Abuso

Apesar da personalidade dos indivíduos levar a reações muito distintas umas das outras, a autora Jocelyne Robert (2003) refere que conseguimos observar uma série de etapas ou comportamentos habituais, num caso de violência sexual. Inicialmente, o adulto aproxima-se da criança com o objetivo de obter favores sexuais. A criança, inicialmente, não vê maldade no objetivo do adulto e gosta de ser o centro da atenção. “O adulto convida e incita a criança a fazer-lhe carícias genitais ou a submeter-se a elas. Quando a criança tem mais de quatro ou cinco anos, sente-se desconfortável, confusa, e acha que tudo aquilo é mau (é nesta etapa, em que o agressor faz este tipo de convite ou incitamento, que o seu plano é abortado no caso de a criança afirmar energicamente a sua recusa e a decisão de o denunciar).” (Robert, 2003, p. 28) A etapa seguinte passa pelo adulto tentar manipular a criança, com recompensas e imposições para que guarde segredo.

A criança sabe que algo está errado, sente-se envergonhada com a situação, culpada e infeliz. Na fase seguinte entram as chantagens e as ameaças.

“A solicitação sexual mesmo quando não tem êxito, faz mergulhar a criança num clima de insegurança e de confusão.” (Robert, 2003, p. 28)

“Trata-se de um abuso de poder: o agressor impõe à criança “jogos” que não são para a idade dela com o objetivo único de satisfazer a sua libido perversa.” (Robert, 2003, pp. 27 e 28)

As reações das crianças ao abuso podem ser divididas em:

1. Passividade - As crianças ficam apáticas e não tentam resistir à agressão. Pode ser uma estratégia de proteção desencadeada pelo medo e vergonha.
2. Agressividade - As crianças tentam agredir o agressor, gritando e tentando fugir.
3. Participação Ativa - As crianças entram no jogo do agressor, sem oferecer resistência. Estes casos fazem com que o agressor se desculpe dizendo que foram seduzidos pela criança e que houve consentimento. Porém a responsabilidade é sempre do agressor e não da criança.

(APAV, 2002, pp. 34 e 35)

Nas várias investigações, relativamente ao abuso sexual, aborda-se a percepção da criança ou jovem do abuso como algo confuso e abstrato, em que as vítimas, de alguma maneira, sabem que não é correto, ou que se sentem desconfortáveis perante os comportamentos do agressor. Tal confusão é ampliada pela manipulação do agressor, filtrada pela sua própria distorção. Segundo Ward & Casey (1010, apud Figueiredo, 2015, p. 12), “As distorções cognitivas são processos internos, como percepções e justificações a que os abusadores recorrem para legitimar os seus comportamentos sexualmente abusivos para com as crianças.”

Figueiredo (2015) refere um estudo realizado com agressores sexuais, onde se pode observar sete diferentes distorções cognitivas, baseada nas seguintes crenças: “(1) as crianças, como não recusam, estão dispostas a ter uma relação sexual; (2) estão a educar as crianças ao manter relações sexuais com elas; (3) as crianças gostam, porque se não gostassem revelavam; (4) no futuro, as relações sexuais com crianças serão aceites; (5) não havendo penetração não há prejuízo para as crianças; (6) as crianças querem experimentar relações sexuais para tirarem dúvidas, e (7) ter relações sexuais com uma criança fortalece os laços afetivos com a mesma.” (Gannon, Ward, & Collie, 2007, apud Figueiredo, 2015, p.12)

Apesar de existirem casos em que a criança guarda segredo, existem muitos casos em que, durante este processo, a criança revela a algum familiar ou a outra pessoa próxima, que foi alvo de abuso. No entanto, 43% destas revelações não são levadas a sério e em muitas situações não se faz nada para evitar que a agressão se repita. Em 83% dos casos,

7. T.L. “Em várias culturas é incomum falar e escutar as crianças. Assim, os adultos não sabem o que as crianças realmente vivenciaram. Também tenho a impressão de que os adultos muitas vezes subestimam as reações das crianças, porque é doloroso para eles perceber as coisas horríveis e perigosas que aconteceram.”

8. T.L. “As influências do ambiente adquirem uma importância cada vez maior a partir do nascimento, tanto do ponto de vista orgânico como do mental. A psicologia da criança, não pode limitar-se a recorrer a fatores de amadurecimento biológico, já que os fatores a considerar dependem tanto da experiência adquirida como da vida social em geral.”

revelados a uma terceira pessoa, não familiar (normalmente no meio escolar ou social) acredita-se na palavra da criança, no entanto 28% dessas pessoas não tomam medidas para revelar o abuso às autoridades.

(Robert, 2003, pp 28 e 29)

Muitas das vezes o adulto não acredita na criança, pensando muitas vezes que ela está a mentir. No entanto, “nesse domínio, as falsas declarações das crianças são raríssimas e, à partida, inexistentes quando se trata dos mais novos” (Robert, 2003, p. 93), não estando assim a agressão sexual, naturalmente presente nas mentiras e brincadeiras das crianças.

“In many cultures, it is uncommon to speak with children or to listen to them.

*Adults therefore do not learn what children actually experienced. I also have the impression that adults often underestimate children’s reactions, because it is painful for adults to realize that horrible and even dangerous things have happened to the children.”*⁷ (Ulmann e Hilweg, 1999, p. 24)

Robert (2003) refere estudos que indicam que as crianças entre os 6 e os 12 anos preferem silenciar os casos de agressão sexual, pois pensam ser a melhor solução, sobretudo no caso dessa agressão ser cometida pelo pai “...para evitar a separação dos pais, para impedir que o pai seja preso, ou que o casal corra perigo e a família seja destruída - situação pela qual se sentiriam responsáveis.” (Robert, 2003, pp. 32 e 33)

2.1.5.2. Indícios e Danos do Abuso

O Committee on the Rights of the Child, (2011, p. 7), refere que o impacto da violência na vida das crianças pode causar inúmeros problemas físicos, psicológicos, morais e sociais. É comum que comportamentos violentos comprometam a criança a nível cognitivo, muitas vezes observado na redução do desempenho escolar. São várias as consequências emocionais, como sentimentos de rejeição e abandono, traumas, medos, ansiedades bem como problemas de auto-estima e insegurança.

*“Las influencias del ambiente adquieren una importancia cada vez mayor a partir del nacimiento, tanto desde el punto de vista orgánico como del mental. La psicología del niño no puede, pues, limitarse a recurrir a factores de maduración biológica, ya que los factores que han considerarse dependen tanto del ejercicio o de la experiencia adquirida como de la vida social en general.”*⁸ (Piaget & Inhelder, 2015, p. 22)

Segundo Piaget & Inhelder (2015), o crescimento psicológico da criança corresponde ao desenvolvimento das condutas até à adolescência, onde se dá a fase de adaptação do indivíduo à vida e à sociedade adulta. Sendo este crescimento mental, naturalmente ligado ao crescimento físico, qualquer tipo de violência vai constituir uma barreira no desenvolvimento saudável da criança.

9. T.L. “Muitas crianças experienciam violência sexual que nem sempre inclui força física, mas sim uma experiência psicologicamente intrusiva, exploratória e traumática.”

Relativamente aos dados físicos podemos referir a exposição a doenças sexualmente transmissíveis como o HIV, infeções e possibilidade de gravidez prematura, bem como o desenvolvimento de desordens como a bulimia e a anorexia. Verifica-se ainda que, crianças e jovens que vivem em climas violentos têm mais tendência para desenvolver comportamentos anti-sociais, agressivos, autodestrutivos e destrutivos interpessoais.

A Unicef (2014, p. 61) refere ainda que, as vítimas que sofreram de abuso sexual na idade jovem, correm um maior risco de voltarem a ser vítimas e estão mais suscetíveis a outras formas de violência.

*“Many children experience sexual victimization which is not accompanied by physical force or restraint but which is nonetheless psychologically intrusive, exploitive and traumatic.”*⁹ (Committee on the Rights of Child, 2011, p. 10)

Independentemente de a criança guardar segredo, ou não, há outros indícios que se podem observar em alguns casos de abuso sexual, como: um medo anormal de algum adulto, a recusa em se despir e em dormir, a vontade em vestir uma quantidade excessiva de roupa, o fascínio fora do normal por contactos físicos. Podemos acrescentar ainda a “alusão ao facto de ser a preferida de alguém”; o medo fora do normal de certos locais, como escola, carro, jardim, entre outros; um “vocabulário sexual extremamente elaborado”; “irritações ou alterações inexplicáveis ao nível dos órgãos sexuais, do ânus, da boca”; um interesse fora do normal pela sexualidade adulta; comportamentos sexuais impróprios para a idade, brincadeiras e desenhos explicitamente sexuais, perturbações no sono, mudança de comportamentos em relação às brincadeiras habituais, problemas de concentração, falta de apetite ou excesso de apetite e ainda complicações gastrointestinais” (Robert, 2003, p. 92)

Segundo Putnam (2003, apud Figueiredo, 2015, p. 15) dentro das perturbações psicológicas, as mais habituais para este tipo de agressão são a perturbação *bordeline*, a depressão, a perturbação pós stress traumático, a perturbação dissociativa da identidade e o abuso de substâncias.

Para além de indicadores físicos e psíquicos também se podem observar alguns indicadores comportamentais, como abuso de substâncias como álcool e drogas, bem como atitudes agressivas, desconfianças, isolamento, hiperatividade, entre outros.

Também os indicadores escolares são muitas vezes a primeira forma de detetar o problema, comportamento instável, baixo rendimento escolar e até mesmo ausências e fugas da escola podem ser sinais a dar atenção. (Casa Pia de Lisboa, 2010, p. 40)

Obviamente estes indícios não são exclusivos de crianças que sofreram um abuso sexual, cada caso deve ser avaliado de forma independente de modo a apurar-se o que está na origem do indício observado.

2.1.6. REVELAÇÃO E PLANO DE ATUAÇÃO

Na revelação de uma situação tão grave como um abuso sexual, a forma como se deve lidar com o problema depende de cada caso e da personalidade de cada criança. De qualquer modo, é importante encontrar, tanto um técnico de apoio especializado, como qualquer outro adulto à qual a criança recorra, que mantenha “...uma atitude de total disponibilidade para a ouvir, abstendo-se de reagir emocionalmente de modo a evitar que a criança/jovem se possa retrair”. (Casa Pia de Lisboa, 2010, p. 33)

Segundo Jocelyne Robert (2003, p. 94), a criança deve ser encorajada a falar, sem se sentir pressionada e deve-se tentar que fale de uma forma precisa. Não se deve julgar ou repreender a criança, mas sim deixar claro que ela fez bem em falar do assunto, tentando utilizar a mesma linguagem da criança. É necessário mostrar compreensão, mostrar que se é de confiança e que a criança vai ser ajudada e protegida.

É muito importante deixar claro que a criança não é responsável nem culpada pelo que acontece, pois é comum a criança acreditar que se comportou mal e que está a ser punida por isso. Naturalmente, em caso de revelação de um caso de abuso sexual é necessário denunciar o caso junto das autoridades de proteção de crianças.

Estes processos são complexos e dolorosos tanto para a vítima como para as suas famílias, sendo sempre importante recolher as devidas provas. “Por razões forenses, se há indicação da eventual ocorrência de abuso sexual nos últimos três dias, é fundamental que se realize um exame médico-legal imediato. Existem também lesões físicas que persistem durante períodos mais alargados, que também justificam

uma avaliação médico-legal. Nestes casos, será necessário contactar de imediato os Órgãos de Polícia Criminal, que por sua vez irão desencadear um procedimento formal de requerer um exame médico-legal que seja válido como prova em tribunal.” (Casa Pia de Lisboa, 2010, p. 37).

Quando a criança faz uma revelação a um profissional é necessário envolver a criança e protegê-la durante todo o processo. (Casa Pia de Lisboa, 2010, p. 41) Daí ser fundamental a denúncia dos casos e o acompanhamento por técnicos especializados, assegurando a recuperação da vítima e o processo legal para o crime ocorrido.

Quando se deteta algum indício vago é necessário proceder a uma Consulta Interdisciplinar Confidencial (CIC), onde há um contacto, que pode ser pessoal ou telefónico, realizado de forma a recolher informação sobre os indícios para os tornar mais consistentes. Caso se verifique a ocorrência de um indício de abuso sexual, segue-se a elaboração de um plano de ação adaptado às necessidades da vítima, ainda antes do início do processo jurídico-penal. (Casa Pia de Lisboa, 2010, p. 41) O plano de atuação varia “de acordo com a ligação entre o agressor e a vítima, a idade da criança, o tipo de abuso e a sua duração, a natureza dos actos cometidos, etc.” (Robert, 2003, p. 95).

Os profissionais de apoio à vítima, têm que conciliar o domínio da saúde com as questões legais. “Em um contexto legal, a criança que sofreu abuso pode ser afastada dos pais porque a lei foi quebrada e a criança tem o direito legal a ser protegida de outros abusos. Em termos de saúde mental, contudo, essa proteção legal pode ser ‘um desserviço’ para a criança,” quando não se verificar um dano significativo, a nível psicológico e do desenvolvimento da criança. Por outro lado, “...a remoção legal da criança e o possível colapso familiar como uma consequência do processo legal precipita o trauma psicológico e a perturbação psiquiátrica secundários na criança.” (Furniss, 2002, p. 15).

Segundo Furniss, as diferentes intervenções profissionais levam a alterações específicas nos relacionamentos familiares, bem como nas alterações psicológicas de cada um dos elementos. O tipo de intervenção realizado pelos técnicos pode influenciar os relacionamentos familiares, podem conduzir a uma ruptura, podem fazer com que os relacionamentos revertam ao seu padrão original ou “podem ser obtidas mudanças terapêuticas que permitem à família clarificar seus relacionamentos e viver sem abuso sexual.” (Furniss, 2002, pp. 63 e 64).

2.1.7. PREVENÇÃO DO ABUSO

Para as crianças, vítimas ou não, a prevenção é algo fundamental, pois permite que sejam bem informadas e, conseqüentemente, mais protegidas.

Para a problemática da violência sexual, há alguns temas específicos que são importantes de se abordar com as crianças. A forma como se transmite esta informação, deve ser corretamente adaptada à idade da criança.

Ensinaamentos principais na ajuda à prevenção:

- Informação sobre o corpo e as zonas “privadas”;
- Conversa sobre toques que são apropriados, ou não;
- Explicar que há pessoas que nos podem enganar e fazer mal (mesmo as que parecem boas);
- Desenvolvimento sexual saudável.

Ensinaamentos principais para sair de uma situação de risco:

- Explicar às crianças que podem dizer “não” ao que não querem.

Se a criança revelar, caso haja um abuso, explicar que:

- A criança nunca tem culpa;
- Não deve guardar segredo;
- Deve contar a um adulto de confiança;
- Não vai ser castigada por contar;
- Vai ser protegida se contar;
- Há associações que ajudam.

(National Sexual Violence Resource Center 2011, 2011, pp. 3 e 4)

2.1.8. MITOS

- “A violência sexual infantil é rara” - As estatísticas mostram que há muitas crianças em todo o mundo que são vítimas, e acredita-se que as estatísticas apenas mostram uma pequena parte do problema.
- “Só as meninas são vítimas de violência sexual” - Apesar de ser mais comum, também os rapazes são vítimas.
- “Só as crianças pobres é que são vítimas de violência sexual” - Verifica-se a existência de vítimas de todas as classes sociais.

· “As crianças contam logo aos pais” - A vergonha e o sentimento de culpa, fazem com que algumas crianças guardem segredo durante anos, ou até nunca cheguem a revelar o abuso.

· “As crianças provocam” - Há crianças afetuosas e comunicativas, mas isso não justifica que o adulto pense que é uma provocação sexual.

· “Há crianças que gostam” - Todos os seres humanos podem sentir prazer com o ato sexual, no entanto as crianças não estão nem psicologicamente, nem fisicamente desenvolvidas para o fazer.

Se os pré-adolescentes e adolescentes seduzirem um adulto, este é sempre o responsável por qualquer envolvimento até o jovem atingir a maioridade.

· “As crianças podiam evitar o abuso” - As crianças são normalmente ingênuas e inocentes e, por outro lado as estratégias e a destreza do agressor, assim como a sua força física, fazem com que as crianças sejam vulneráveis.

· “A família denuncia sempre a situação” - Muitos pais também experienciam a vergonha e o sentimento de culpa, acabando por não conseguirem enfrentar o problema. Também há o caso de pais negligentes, pais cúmplices do agressor, ou mesmo casos em que são os próprios agressores.

· “O agressor tem sempre um aspeto duvidoso” - Não se consegue detetar um agressor pela aparência física, há até muitos “bem vestidos”, conversadores e simpáticos.

· “As vítimas são bonitas com um ar angelical” - As vítimas podem ter os mais variados aspetos.

· “Se fosse com o meu filho eu sabia” - Há casos muito difíceis de descobrir, ou que as pessoas não se conseguem aperceber. Isto acontece mesmo com pais que acreditam ter a vida familiar sobre controlo.

· “O agressor é um doente mental” - Há muitos agressores que não são pedófilos¹⁰, não têm esta perturbação e agem de forma lúcida e com uma maldade consciente contra as crianças.

10. «Pedofilia» é um conceito da área da Psiquiatria que define uma perturbação mental no indivíduo. Há agressores sexuais psiquiatricamente perturbados e agressores mentalmente saudáveis, pessoas normais.

- “Há sempre agressão física num abuso sexual” - Nem sempre implica violência física, o agressor tem muitas estratégias não físicas para ter prazer com a criança.
- “As crianças muito pequenas não são vítimas” - Crianças de todas as idades são vítimas.
- “A criança mente” - As crianças quando dizem que foram vítimas, não estão a mentir, mas sim a pedir ajuda.
- “É melhor ficar em segredo de família” - Mesmo que a família tenha vergonha do acontecimento, o bem-estar da criança deve ser sempre o mais importante, o crime deve ser revelado, o agressor punido e a criança e a sua família devem ser apoiadas por profissionais especializados.
- “A violência sexual é só penetração” - A violência sexual tem muitas formas sem ocorrer penetração ou contacto físico. Como, por exemplo, a pornografia infantil.
- “Uma criança abusada está destruída para sempre” - Apesar do abuso poder ser devastador para a vítima, nada impede que a criança possa recuperar da agressão e ter uma vida saudável e feliz.

(Associação Portuguesa de Apoio à Vítima, 2002, pp. 25-31)

Conclusão

Com uma investigação detalhada do problema, surge, no âmbito específico do projeto, a consciência da importância de uma abordagem terapêutica da informação, bem como uma informação complementar de prevenção, sendo importante identificar indícios, saber como agir e como abordar questões sensíveis para a criança.

Verifica-se, nesta questão das etapas do abuso sexual, o facto da palavra da criança ser muitas vezes posta em causa, assistindo-se a casos em que a criança não mantém segredo e que simplesmente não é levada a sério, sofrendo agressões durante muito tempo, sem qualquer auxílio. Apesar de ensinarmos as nossas crianças a não guardarem segredos, é difícil, com estes números, acreditarmos que as crianças possam confiar nos adultos numa situação de agressão.

Assim, no projeto de apoio à Rede CARE, revela-se fundamental a necessidade de se criar um ambiente, tanto a nível dos conteúdos como a nível gráfico, que transmita calma, confiança, estabilidade e segurança. Tudo isto, de forma a que a criança confie no adulto (técnico de apoio) e que consiga falar do assunto sem se sentir ameaçada ou receosa.

É importante que, os familiares e amigos da vítima mantenham o apoio à criança durante todo o processo. No entanto, é necessário sublinhar que a criança deve ser sempre acompanhada por um técnico especializado.

Tendo em conta os dados estatísticos investigados relativamente ao problema, é muito importante ter em consideração que cada caso é um caso e que num problema tão grave como a violência sexual é muito importante conhecer cada criança, cada contexto e cada agressor, algo muitas vezes referido pelos técnicos da Rede CARE.

Na prevenção o aviso mantém-se, é importante o adulto estar alerta, informar e educar a criança, adaptando-se ao seu contexto específico e à personalidade da mesma. No fundo, apesar do suporte estatístico, é muito importante ter em consideração a individualidade da pessoa e dos casos, principalmente em apoio psicológico, não se devendo fazer generalizações nem juízos de valor, sendo esta uma reflexão fundamental a ter em consideração na conceção do projeto.

2.2. APAV E REDE CARE

Introdução

A problemática da violência sexual infantil, na qual nos focamos nesta investigação, é um tema pertinente, mas também muito sensível e complexo. Por esse mesmo motivo, surgiu a necessidade de se estabelecer uma parceria com uma organização que conheça bem o problema, para que o projeto seja mais sólido, e consequentemente mais útil e eficaz.

A associação contactada foi a APAV, Associação Portuguesa de Apoio à Vítima, que mostrou desde logo interesse e disponibilidade em apoiar este projeto. Assim, conhecemos os profissionais da Rede CARE, uma rede de apoio especializado a crianças e jovens vítimas de violência sexual, que nos auxiliaram na investigação sobre a organização e a rede, bem como sobre a problemática em questão.

Este capítulo, tem assim como objetivo compreender o que é a APAV e a Rede CARE, saber um pouco sobre a sua história, a sua missão, os seus valores e o seu trabalho, bem como analisar um pouco dos projetos nos quais estiveram envolvidos.

2.2.1. APAV · ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE APOIO À VÍTIMA

No início da década de 80, em consequência da crescente preocupação e debate sobre a problemática das vítimas de crime, vários países iniciaram a prestação de serviços a partir de organizações que efetuavam um trabalho no apoio às vítimas. Em Portugal é no início da década de 90 que aparece uma organização a trabalhar nesta área.

A APAV – Associação Portuguesa de Apoio à Vítima é fundada a 25 de Junho de 1990, sendo uma organização sem fins lucrativos, de voluntariado social, que apoia vítimas de crimes, de forma qualificada, confidencial e gratuita.

É uma organização integrada em redes internacionais à escala Europeia e Global e considera-se independente de outras instituições ou poderes políticos. Baseia-se na promoção e proteção do apoio a vítimas, através do atendimento personalizado e do apoio moral, social, jurídico, psicológico e económico. Rege-se pelo princípio da igualdade, centrando-se na vítima, nas suas decisões e opiniões, não havendo espaço para qualquer forma de discriminação.

Além do apoio e atendimento à vítima, a APAV promove e participa em projetos e ações de sensibilização da opinião pública, bem como colabora em investigações e estudos sobre as vítimas e os seus problemas, contribuindo para a adoção de medidas legislativas de proteção e apoio à vítima.

Visão

“A APAV acredita e trabalha para que em Portugal o estatuto da vítima de crime seja plenamente reconhecido, valorizado e efectivo.”

(APAV b, 2017)

Missão

“Apoiar as vítimas de crime, suas famílias e amigos, prestando-lhes serviços de qualidade, gratuitos e confidenciais e contribuir para o aperfeiçoamento das políticas públicas, sociais e privadas centradas no estatuto da vítima.” (APAV b, 2017)

Princípios e Valores

Mais concretamente, a Associação Portuguesa de Apoio à Vítima afirma-se como uma organização:

“De solidariedade sem fins lucrativos;

- De Voluntariado Social com presença Nacional;
- Integrada nas redes internacionais de cooperação à escala europeia e global;
- Independente e autónoma dos poderes políticos e de outras instituições;
- Apolítica e não confessional;
- Que se rege pelo princípio da igualdade de oportunidades e de tratamento;
- Que se rege pelo princípio da não discriminação em função do género, raça ou etnia, religião, orientação sexual, idade, condição sócio económica, nível de escolaridade, ideologia ou outros;
- Que promove a justiça e práticas restaurativas na resolução de conflitos;
- Que presta serviços gratuitos, confidenciais e de qualidade a todas as vítimas de crime;
- Centrada na vítima como utente, respeitando as suas opiniões e decisões;
- Uma voz ativa na defesa e promoção dos direitos, das necessidades e interesses específicos das vítimas;
- Um centro de conhecimento, investigação e qualificação nas temáticas das vítimas de crime e de violência” (APAV d, 2017)

Algumas Campanhas de Comunicação

Para conhecer melhor a APAV, parece-nos relevante apresentar alguns dos seus conteúdos de comunicação. Esta é também uma forma de realçar a mais valia da parceria entre o trabalho da organização com profissionais em comunicação, sendo relevante compreender as mensagens e conteúdos, bem como as formas e suportes de divulgação.

Fazendo aqui a ponte entre o design de comunicação e a APAV, são vários os projetos e campanhas onde se pode observar esta ligação.

11. Consultar vídeo em:
www.youtube.com/user/APAVportugal/videos

a) Campanha: Depois do não, pára!

Esse é o caso da campanha “Depois do não, pára!” do Projeto Unissexo, que, tal como a presente investigação, tem como objetivo sensibilizar e atuar na área da violência sexual. A campanha “Depois do não pára!”, dirige-se em primeiro plano ao agressor e tem como público alvo os estudantes universitários, focando-se nas suas relações ocasionais e de namoro.

Esta campanha de prevenção, tem como mensagem “Depois do não, pára! Respeita a vontade dos outros. A Violência sexual é crime.”, tendo utilizado vários suportes, como *spots* de vídeo¹¹ e rádio, folhetos, cartazes, *mupi's*, entre outros materiais.

A campanha foi realizada pela agência GREY, numa parceria com a APAV, tendo o apoio da .Cru para a produção do vídeo. (APAV e, 2017)

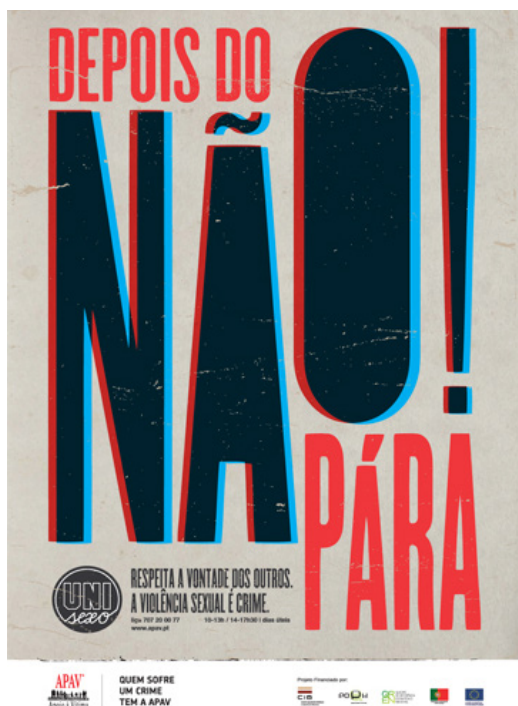


Figura 3. Cartaz da campanha “Depois do não, pára!”.

Fonte | APAV e, 2017.

Disponível em www.grey.com/spain/work/key/anar/id/2749/
 (Consultado a 17/03/2017).

12. Consultar vídeo em:
<https://www.youtube.com/watch?v=KhOjAly-M2A>

13. Site da APAV sobre a
violência doméstica:
www.apav.pt/vd/

Esta campanha não está diretamente relacionada com a temática da violência sexual, no entanto aborda a questão da violência doméstica, que está muitas vezes relacionada também com a violência sexual.

“Até que a morte nos separe” foi desenvolvida pela agência *Lintas*, juntamente com o apoio da *Ignition Activism*, e pretende sensibilizar para a problemática da violência doméstica.

Através da imagem da noiva e do compromisso do casamento, este projeto pretende promover a reflexão sobre o aumento do número de mulheres que são assassinadas pelos seus companheiros, uma consequência da violência doméstica.

Esta campanha teve como suportes: anúncios de imprensa, *mupi's*, *spots* de TV e rádio, vídeo¹² e o site¹³ da APAV sobre violência doméstica. (APAV f, 2017)



Figura 4. Cartazes da campanha “Até que a morte nos separe”.

Fonte | APAV f, 2017.

As campanhas anteriormente apresentadas, focam-se na consciencialização da sociedade, incentivando a mudança, a prática de comportamentos saudáveis e seguros e transmitindo que todos temos a responsabilidade de agir.

2.2.2. REDE CARE • REDE DE APOIO ESPECIALIZADO A CRIANÇAS E JOVENS VÍTIMAS DE VIOLÊNCIA SEXUAL

A Rede CARE é uma rede da APAV que, a nível nacional, oferece um apoio especializado a crianças e jovens vítimas de violência sexual.

A Rede CARE é financiada pela fundação Calouste Gulbenkian e é composta por diversos técnicos, colaboradores e voluntários que recebem uma formação especializada de forma a apoiar as vítimas, bem como as suas família e amigos.

A Rede CARE oferece apoio¹⁴ adaptado a cada vítima, de forma a esta conhecer os seus direitos e superar o impacto que o crime teve na sua vida, incluído o apoio psicológico, emocional, jurídico, social e prático.

(APAV, 2016, p. 3)

14. “Este apoio é gratuito e confidencial e conta com a parceria da Polícia Judiciária, Instituto Nacional de Medicina Legal e Ciência Forenses da Faculdade de Medicina da Universidade do Porto, Casa Pia de Lisboa, Associação Chão de Meninos, Projeto Spin – Centro Social e Paroquial do Alandroal e a Associação Portuguesa para o Direito dos Menores e da Família – Crescer Ser.”
(APAV, 2016, p.3)

O Apoio especializado da Rede CARE é realizado por técnicos voluntários e, no caso da zona de Lisboa, há atualmente cerca de 5 a 6 técnicos.

O processo de apoio à vítima começa com a anamnese, uma fase de investigação e recolha sobre o crime, de forma a compreender o modo como a criança viveu a agressão, definindo-se, a partir daí, o plano de atuação necessário.

O plano de atuação vai definir os tópicos que se irão abordar com a criança, bem como o número de sessões necessárias, que normalmente variam entre 12 a 14.

No caso da Rede CARE de Lisboa, as sessões são realizadas com a presença da vítima e do técnico, na própria sede da APAV, e têm normalmente uma duração de 50 minutos.

Numa fase inicial da sessão o objetivo é conhecer a criança e criar uma ligação entre o técnico e a vítima. Os tópicos das sessões variam de caso para caso, existindo algumas questões que são normalmente abordadas, tais como o sentimento de culpa, a autoestima, a vergonha, as estratégias de proteção e prevenção, e ainda a questão dos segredos, do toque bom/toque mau, do corpo e das suas partes íntimas.

O apoio disponibilizado é gratuito e confidencial. A Rede CARE, para além do apoio psicológico, ajuda a vítima e as suas famílias a conhecerem os seus direitos, colaborando no processo jurídico.

No final do acompanhamento avalia-se o apoio prestado, se a vítima está a evoluir e a sentir-se melhor, se sentiu que a ajudaram a diminuir a dor causada pelo crime, se está mais informada e se se sente acompanhada pela Rede CARE e APAV. (Entrevista a Sofia Nunes, 2017, Anexo 1)

a) Campanha: O abuso sexual de crianças e jovens não tem de ser um segredo

No âmbito do Projeto CARE surge a campanha “O abuso sexual de crianças e jovens não tem de ser um segredo”. Esta campanha pretende sensibilizar a população para a problemática da violência sexual infantil, sendo também uma forma de divulgar a Rede CARE.

A campanha foi desenvolvida pela *CARMEN*, agência do *Young Network Group*, tendo o apoio da Escola Superior de Comunicação Social. (APAV g, 2016)

Nesta campanha podemos observar vários brinquedos das crianças, tristes por terem visto algo que é segredo. Remetendo à violência sexual e ao que se passa dentro do quarto de uma criança.



Figura 5. Cartazes da campanha “O abuso sexual de crianças e jovens não tem de ser um segredo”
Fonte | APAV g, 2017.

Conclusão

Como conseguimos observar, a maioria do tratamento de conteúdos tem um objetivo preventivo e informativo, dirigindo-se normalmente à população em geral. Os suportes são, na sua maioria, cartazes, flyers e vídeos. No caso do projeto que pretendemos criar é necessária uma abordagem distinta, visto ser destinado a um público alvo muito específico e com necessidades complexas. Além disso, o fato de não ser apenas informativo e preventivo, acaba por alterar a natureza do material, já que o projecto é construído com o objetivo de manter uma ligação entre técnico e vítima num contexto de apoio psicológico.

2.3.O DESIGN DE COMUNICAÇÃO E A CONSCIÊNCIA SOCIAL

Introdução

Este projeto foca-se no papel do design no apoio ou na denúncia de problemas sociais graves e preocupantes, mais concretamente no apoio a crianças vítimas de violência sexual. Assim, o design social, inserido na área do design de comunicação no âmbito deste mestrado, constitui a base e o ponto de partida da presente investigação.

O design de comunicação, é definido por Jorge Frascara como um trabalho focado na forma como se transmitem mensagens, sendo imprescindível que o designer demonstre sensibilidade no desenvolver dos projectos, quer na forma, quer no conteúdo. O design consiste na planificação de um projeto, incluindo as suas diversas fases, desde a estruturação e produção, à avaliação do que se pretende comunicar ao público. Neste processo, o tratamento visual daquilo que se pretende comunicar é, obviamente, fundamental, sendo igualmente relevante outros fatores associados, como a eficácia e a economia da mensagem.

(Frascara, 2004, p. 3)

O termo mais geral, “design”, é definido por Victor Margolin (2014, p. 54) como “...um processo de concepção e planeamento que pode resultar em produtos materiais ou imateriais”. Sendo o design “um acto de invenção”, cabe aos designers “inventarem” e canalizarem o seu trabalho de maneira a contribuírem para a resolução dos problemas presentes nas sociedades atuais. Vivemos num ritmo acelerado, no qual a ciência e as tecnologias se desenvolvem muito rapidamente e onde continuamos a observar cenários extremos e problemáticos: desigualdades sociais, guerras, pobreza, *cybercrime*, instabilidade política e ambiental, entre outros. Como resposta aos problemas, o design social, foca-se na responsabilidade do designer enquanto agente de mudanças sociais significativas, desafiando o designer a re-pensar na sua profissão, nos objectivos do seu trabalho e nas perspetivas de futuro da profissão. No contexto atual, a profissão do design enfrenta, de facto, desafios relacionados com os valores com os quais deve trabalhar, bem como questões de Ética. “No centro de uma nova Ética do Design encontra-se a questão do significado de ser humano.” (Margolin, 2014, pp. 29 e 30)

15. John Ruskin (1819–1900)
Escritor e artista inspirado no
movimento Arts and Crafts.
(Meggs, 2012, p. 176)

16. William Morris (1834–1896)
Líder do Movimento Inglês
Arts and Crafts.
(Meggs, 2012, p. 176)

17. O cidadão–designer: “...o
designer desempenha vários
papeis, cada um dos quais
tem a sua própria dimensão
política e social e as decorrentes
consequências.”
(Margolin, 2014, p. 31)

18. T.L. “Design centrado no
Homem”.

Segundo Margolin, a profissão do design, no passado, estava muito ligada à forma visual, limitando-se à “função mecânica” (Margolin, 2014, p. 30). Hoje sabemos que a função do design é mais complexa, associada ao próprio contexto em que os produtos se inserem e à forma como o trabalho do designer tem impacto na vida das pessoas. É de referir, que nesta questão da forma/função do design, John Ruskin¹⁵ e William Morris¹⁶, foram dos primeiros a demonstrar preocupações com a qualidade dos produtos e com o seu uso, e não apenas com a sua função decorativa ou ornamental.

A responsabilidade do designer, prende-se assim com o facto de este possuir ferramentas únicas para materializar e dar forma às ideias, mensagens e projetos no mundo real. No entanto, tem sido demasiado associado a atividades comerciais, como revistas e campanhas de publicidade.

Segundo Meggs (2012, p. viii) o design tem que entender o passado, e conseguir continuar um legado de beleza e eficácia na comunicação, para não correremos o risco de nos fecharmos numa profissão dedicada ao comércio, ignorando os valores e as necessidades humanas.

O futuro do design passa pela consciencialização dos contextos sociais e pela formação de “cidadãos-designers”¹⁷ (Margolin, 2014, p. 31), de forma a desenvolver cada vez mais um “*human-centered design*”¹⁸. (Shea, 2012, p. 8)

Sabendo qual o impacto do trabalho dos designers, e conhecendo a existência de crises sociais da nossa sociedade, é necessário “...responsabilizar os designers, ao menos parcialmente, pelo facto de este contexto não elevar ou afirmar o potencial e o bem-estar da humanidade, o que coloca em relevo a questão de como conceber uma ética do Design que possa sugerir direções humanamente satisfatórias para o trabalho futuro.” (Margolin, 2014, p. 31)

2.3.1. PARCERIAS ENTRE DESIGNERS E ORGANIZAÇÕES DE SOLIDARIEDADE SOCIAL

A questão do papel social do designer também se prende com as condições existentes para que esse papel seja possível, já que, ao longo da história, o design nem sempre se vinculou a uma “prática socialmente consciente” (Margolin, 2014, p. 50). Infelizmente, nos dias de hoje, muitos designers que pretendem dedicar o seu trabalho a causas solidárias, vêem-se confrontados com a falta de “...cenários sociais amplos e coerentes que conduzam o seu trabalho”. (Margolin, 2014, p. 27)

Ainda não existe um sistema de apoio organizado para realizar parcerias entre designers e organizações de solidariedade. (Margolin, 2014, p. 55). Seria vantajoso que as organizações soubessem aquilo que o design pode fazer pelas suas causas, soubessem que há designers interessados em ajudar a realizar projetos ou até mesmo com novas ideias, de forma a criar sinergias úteis para todos.

Uma realidade do nosso país na área do design são os estágios não remunerados (ou mal remunerados), e a pressão existente em criar um portfólio rico e variado. Sabe-se que muitos dos designers recém-licenciados acabam por trabalhar de graça, para fins meramente comerciais, em grandes empresas nas quais o seu trabalhado e esforço, normalmente não são valorizados.

Apesar dos mecanismos para se estabelecerem parcerias nem sempre serem os ideais, a consciência do trabalho social do design assim como de um sistema funcional de parcerias entre designers e organizações de solidariedade, seriam possíveis soluções para, por um lado, abrir a possibilidade de se produzir mais trabalho de cariz social e, por outro lado, ajudar o jovem designer a criar o seu portfólio, tendo ainda a possibilidade de apoiar causas nas quais acredita.

A realidade é que, quando estamos a abordar problemas de cariz social, é fundamental trabalharmos com associações que conheçam e trabalhem diariamente com o problema em questão. Deve-se estar em contacto com os indivíduos ou comunidades a quem se destina o projeto, permitindo que o trabalho do design se transforme e se torne em algo real e útil.

*Consider community and organizational members as partners in all aspects of the design process. These partnership are the currency of community engagement, and projects can suffer if these relationships are not nourished.*¹⁹ (Shea, 2012, p. 13)

19. T.L. “Considerar os membros da comunidade e da organização como parceiros em todos os aspectos do processo de design. Essas parcerias são a moeda do envolvimento da comunidade, e os projetos podem sofrer se essas relações não são nutridas.”

20. T.L. “O ginásio utilizado pelo UMAR tem uma cultura visual rica e diversificada. Os gráficos fortes do espaço incluem cartazes impressos de confrontos de box e slogans motivacionais, tais como “baixa as armas põe as luvas”, algumas são escritas à mão no papel ou impressas na fábrica. Os cartazes coloridos combinam com a energia do ginásio, que se inunda de crianças todos os dias após a escola. Um ambiente familiar pode é sentido no espaço, tal como entre treinadores.

O primeiro passo de Alcasabas e Sasser foi um o redesign do folheto apresentado pelo UMAR e que circulava por todo o oeste de Baltimore. O novo design substituiu a tipografia torta e ilustrações granuladas por uma grande fotografia de um lutador de box e detalhes a especificar o quê é, quando é, como é e onde é o programa. A fotografia escura aumentou a visibilidade do panfleto, que permaneceu preto e branco para torná-lo facilmente reproduzível. O novo flyer ajudou os designers a provar que respeitavam a integridade da comunidade UMAR e que eram sinceros em oferecer soluções reais”

Os casos de sucessos de parcerias entre designers e comunidades ou associações de solidariedade são inúmeros. Assim, pareceu-nos importante conhecer e descrever, brevemente, alguns exemplos de projetos dedicados a crianças e jovens, numa vertente pedagógica ou de sensibilização social.

a) Projeto "No Hooks Before Books"

Consiste num programa da UMAR para promover a modalidade do boxe e ao mesmo tempo incentivar os jovens a continuar e a aplicar-se nos estudos. Este é um projeto social destinado aos jovens em risco da cidade de Baltimore.

O design deste projeto foi o resultado de uma parceria entre a UMAR e os designer Mark Alcasabas e Virginia Sasser. Para os designers, o desafio era encontrar a melhor forma de promover o programa educacional junto das crianças. Para isso, decidiram usar como inspiração a própria cultura das ruas e dos bairros de Baltimore.

“The gym used by UMAR has rich and diverse visual culture. The strong graphics of the gritty space include screen printed posters of boxing matches and motivational slogans, such as “Put the Guns down, Put the Gloves up”, some of which are handwritten on fading paper or printed on fabric. The colorful posters match the energy of the gym, which floods with children every day after school. A sense of family can be felt throughout the space, as boxers train with each other.

Alcasabas and Sasser’s first step was a quick redesign of the flyer that had introduced them to UMAR and which circulates throughout West Baltimore. The new design replaced the crooked typography and grainy illustrations with large photograph of a boxer and details that specified the what, when, how, and where of the program. The bold photograph increased the visibility of the flyer, which remained black and white to make it easily reproducible. The new flyer helped the designers prove that they respected the integrity of the UMAR community and that they were sincere about offering real solutions.”²⁰ (Shea, 2012, p. 31)

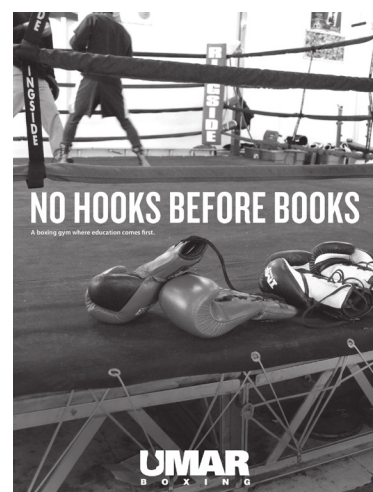
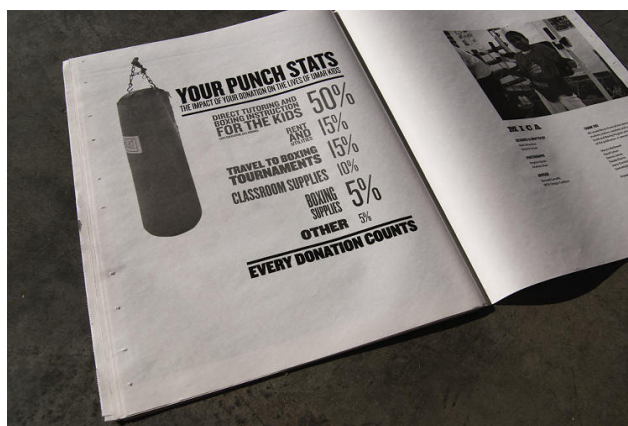


Figura 6. UMAR., Panfleto e Cartaz do projeto “No Hooks Before Books”.

Fonte | LaBarre, 2012.

Disponível em www.fastcodesign.com/1669273/world-changing-brand-design-that-works-5-case-studies (Consultado a 17/01/2017).

b) Projeto "Book by Its Cover: Reading Stereotypes"

Este é um projeto do designer Ramsy Masri para ajudar e prevenir situações de discriminação e estereótipos, promovendo o contacto entre crianças de etnias diferentes.

É um projeto de design editorial, com histórias que ajudam a criar uma consciência da diversidade cultural. Ramsy Masri usou metáforas nos seus livros para que as crianças compreendessem como os estereótipos são prejudiciais para as pessoas. (Shea, 2014, p.38)

Os livros foram concebidos para crianças de 9-10 anos de idade, podendo a criança criar também um livro para expressar a sua relação com o preconceito.

Os livros são distribuídos e trocados entre dez escolas diferentes, para que, no final da actividade, se chegue à moral da história: somos mais parecidos do que diferentes.

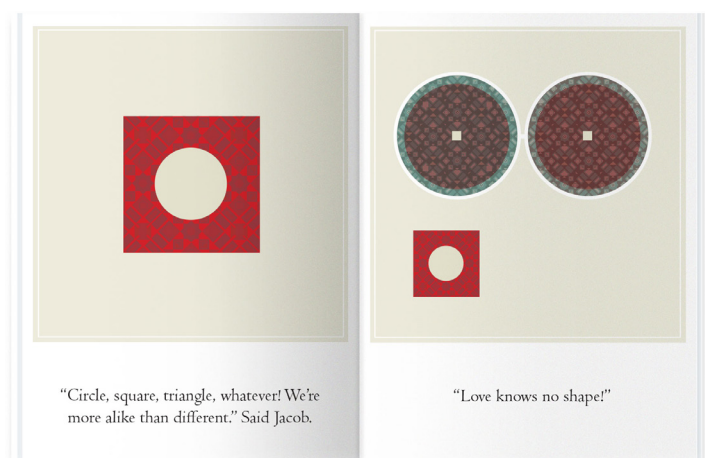
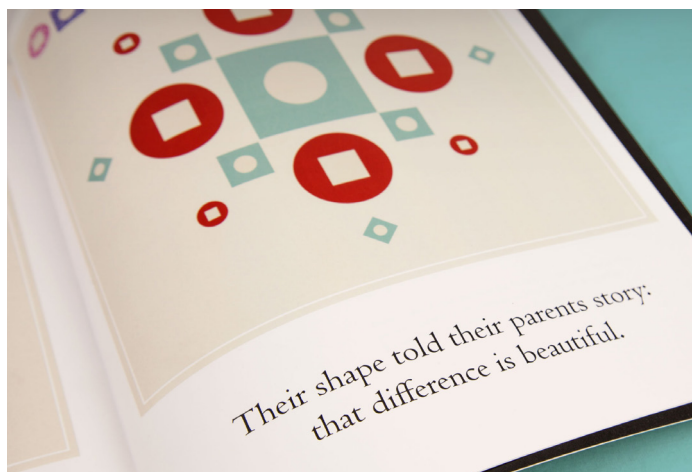


Figura 7. Ramsy Masri, Páginas do livro "Itadel".

Fonte | Masri, s.d.

Disponível em www.ramzymasri.com/?work=by-its-cover (Consultado a 17/01/2017).

c) Projeto "Sólo para Niños"

A fundação para crianças e adolescentes em risco, *Anar Foundation*, criou, em parceria com a agência *GREY SPAIN*, um cartaz com uma tecnologia lenticular que permite criar duas imagens diferentes dependendo do ângulo pelo qual se vê. A ideia é transmitir uma mensagem secreta à criança, permitindo que esta possa ter acesso a um número de apoio à vítima sem que o adulto veja.

Relativamente às escolhas gráficas, é interessante o aspecto depurado do cartaz, alguns pormenores, como a escolha de tons neutros para a t-shirt e o fundo cinzento, que conseguem criar um ambiente triste e algo “invisível” (visto que é um cartaz “secreto”), destacando-se apenas o nome da fundação, *Anar*, a vermelho, bem como o ferimento no rosto da criança.

Este projeto é uma inspiração, pois, para além da ideia criativa, consegue inovar e aplicar de uma forma simples a tecnologia lenticular a um cartaz sobre violência infantil. São casos como este que são entusiasmantes na área dos projetos sociais, utilizando as ferramentas do design de forma inteligente e inovadora.



Figura 8. Pontos de vista do Cartaz “Sólo para Niños”.

Fonte | Grey Group, 2017.

Disponível em www.grey.com/spain/work/key/anar/id/2749/ (Consultado a 19/01/2017).

2.3.2. DESIGN DE MATERIAIS DE APOIO ESPECIALIZADO

A construção de materiais para um apoio especializado, implica por vezes a sinergia entre várias áreas do design, assim como da utilização de vários tipos de materiais.

Neste capítulo tentamos relacionar o design com a construção de materiais de apoio especializado para crianças vítimas de violência sexual. Por um lado, realizou-se uma pequena investigação sobre técnicas a ter em consideração na problemática, tal como as vantagens do “jogo” aplicado à terapia. Procurou-se ainda esclarecer as necessidades existentes na construção de materiais interativos. Na segunda parte deste capítulo, fez-se uma breve abordagem dos elementos do design que permitem o desenvolvimento do projeto: o texto e a imagem. Por fim a materialidade e a ilustração, que surgem como elementos fundamentais para comunicar com o público-alvo.

21. I.L. “Competências práticas / ensaios ou role-play, proporcionam às crianças um ambiente seguro e não ameaçador, no qual eles possam praticar reconhecendo possíveis sinais de perigo de situações abusivas e como responder. Estas são, geralmente, técnicas fisicamente e verbalmente ativas.”

Jogos e Técnicas Interativas

Materiais de apoio como jogos, livros de contos, cadernos de atividades, entre muitos outros, têm sido utilizados por profissionais em várias terapias com crianças. Fazem parte, nos dias de hoje, de uma opção criativa que permite que os profissionais abordem algumas temáticas mais complexas, trabalhando de forma lúdica e interativa.

Segundo o “Child Sexual Abuse Prevention: Program for Children” (2011, p.5) existem algumas técnicas que podem ser usadas na problemática específica da violência sexual infantil:

1. A importância da criança ser um participante ativo, podendo, assim, aprender e desenvolver competências tanto a nível psicológico, como verbal. É, de facto, importante que, em terapia, haja dinâmicas entre o técnico e a criança. Assim, a criança não estará apenas a receber informação passivamente, mas terá liberdade para poder também colocar questões, dar opiniões, gerando momentos de discussão e de interação.

*“Skills practice/rehearsal or role-play, provide children a safe, non-threatening environment in which they may practice recognizing possible danger signals of abusive situations and how to respond. These are usually physically and verbally active techniques.”*²¹ (National Sexual Violence Resource Center, 2011, p.5)

22. T.L. "...se jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional."

23. T.L. "...o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir."

24. T.L. "Por detrás de toda expressão abstrata oculta-se uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza."

2. O reforço, é uma técnica de aprendizagem comportamental muito importante para o problema em questão. Com os jogos e materiais didáticos há a possibilidade de se repetirem atividades, reforçando as competências que se pretendem trabalhar.

Por exemplo, é importante reforçar e encorajar as respostas das crianças à situação de risco: quando a criança responde e compreende a importância de revelar uma situação de risco a um adulto de confiança, esta aprendizagem deve ser reforçada, para a criança não ter dúvidas no futuro.

Estas técnicas variam e podem ser adaptadas a vários tipos de materiais, desde brinquedos, a jogos de tabuleiro, utilização do som, desenhos, teatro com marionetas interativas (com pergunta e resposta por exemplo) leituras interativas, envolvimento de vídeos e filmes que promovam o diálogo. (National Sexual Violence Resource Center, 2011, p. 5)

*"We play and know that we play, so we must be more than merely rational beings, for play is irrational."*²² (Huizinga, 2000, p. 4)

Segundo Huizinga (2000), o jogo é uma manifestação cultural mais antiga que a própria cultura, estando presente na vida animal em geral, e na dos seres humanos, em particular.

O jogo é algo de difícil explicação, que por um lado implica alguma racionalidade e, por outro lado, implica impulso e irracionalidade. O autor dá o exemplo de dois cachorros a brincar, de uma forma aparentemente impulsiva, mas que no entanto respeitam as regras do jogo, como a de não magoar demasiado o outro, o que implica racionalidade. *"...play constitutes a training of the young creature for the serious work that life will demand later on. According to another it serves as an exercise in restraint needful to the individual. Some find the principle of play in an innate urge to exercise a certain faculty, or in the desire to dominate or compete."*²³ (Huizinga, 2000, p. 2)

O jogo pode ser entendido como um sistema em que, culturalmente, as pessoas "imaginam" novas regras para além da realidade. É exemplo disso a própria linguagem, o teatro ou a música.

*"Behind every abstract expression there lie the boldest of metaphors, and every metaphor is a play upon words. Thus in giving expression to life man creates a second, poetic world alongside the world of nature."*²⁴ (Huizinga, 2000, p. 4)

Esta perspectiva antropológica do jogo, leva a algumas considerações interessantes:

1. A obrigação é algo que não faz parte do jogo, pois este é uma atividade livre, voluntária. (Huizinga, 2000, p. 7)
2. O jogo é uma atividade temporária com uma finalidade própria, é visto como um “intervalo” no quotidiano do “mundo real”.
3. O jogo é uma atividade isolada com regras próprias. (Huizinga, 2000, pp. 8-11)

O jogo é muitas vezes desvalorizado e considerado como uma atividade fútil, por estar associada ao divertimento, e não como uma atividade “real”. No entanto, é considerado como algo muito importante para o desenvolvimento cognitivo do ser humano.

As crianças assumem o jogo como um papel central nas suas vidas. Desenvolvem habilidades e opiniões, criam cenários e histórias, de forma a sair do “mundo real” e, a brincar, preparam-se para a vida adulta. (Huizinga, 2000, p. 13)

Tendo o jogo uma dimensão humana e cultural muito forte, é necessário, quando se pensa em idealizar e criar um jogo, seja ele digital ou analógico, fazer uma análise crítica assente em três bases fundamentais (Salen & Zimmerman, 2004, p. 5)

1. Regras: a forma como se organiza o sistema.
2. Jogar: a forma como as pessoas experienciam o sistema.
3. Cultura: contextos onde se insere o sistema.

Os jogos estão muito ligados à interação, tanto do indivíduo com o próprio material, como dos vários jogadores entre si, sendo também enriquecedor para a investigação clarificar um pouco do que trata esta área do design de interação.

Segundo Neves (2012), para a compreensão do conceito de interatividade, no design gráfico, podemos considerar “por exemplo, a sequência de leitura, o folhear, o manuseio dos materiais, impressos, as dobras, os cortes e qualquer outro elemento que não tenha de se limitar à utilização quotidiana.” (Neves, 2012, p. 144)

O processo do designer fica centrado, não só na forma do objeto, mas em todo o processo de relacionamento, sendo a finalidade do objeto a própria experiência. (Neves, 2012, p. 69)

Como se pode observar (Tabela. 3), o conceito de interatividade pressupõe alternância, ou seja, a troca de informação. A Acção/Reacção possível com o objeto, e por fim o Comportamento definido pelo utilizador.

(Neves, 2012, p. 171)

Conceito	Atributos	Definição
Interatividade	Alternância	Trasmisão recíproca entre duas partes de uma relação comunicativa, em que uma mensagem emitida está relacionada com a anterior.
	Acção/Reacção	Possibilidade presente no objecto, a espera do utilizador. Proporciona o contexto de relação entre utilizador e objecto.
	Comportamento	É o utilizador quem define, mesmo parcialmente qual o comportamento seguinte do objecto.

Tabela 3. Operacionalização do conceito de interatividade.

Fonte | Adaptado de Neves, 2012, p. 171.

Segundo Neves (2012, p. 148) a participação é permitida através da interatividade, situada no tempo, no espaço e na relação entre o nosso corpo e o meio.

A participação tem como atributos a geração, onde o utilizador contribui numa parte do objeto, a customização, onde o utilizador pode escolher perante várias opções e, por último, a personalização, onde o utilizador modifica e adapta o objeto “para expressão individual.”

(Neves, 2012, p. 172)

Segundo Salen e Zimmerman (2004) o design interativo relaciona-se com o acto de jogar, onde as decisões, a nível do design, são realizadas com base na experiência do próprio jogo. A metodologia interativa no processo de desenvolvimento de um jogo consiste na sua prototipagem, de forma a ser testado, ajustado e testado novamente. Sendo este tipo de desenvolvimento um processo cíclico de prototipagem, testes, avaliações e melhorias.

2.3.3 ELEMENTOS DO DESIGN

*“La base del diseño es la conjunción de diversos elementos en una misma área com objeto de lograr una interacción que transmitirá un mensaje dentro de un contexto determinado.”*²⁵ (Swann, 2001, p. 11)

No design, é fundamental começar por referir os seus elementos básicos, que constituem os pilares na criação de qualquer representação gráfica. Segundo Lupton, são estes o ponto, a linha e o plano, e com eles os designers criam as mais diversas imagens. (Lupton, 2008, pp. 13 e 14)

25. T.L. “A base do design é a conjunção de diversos elementos numa mesma área com o objetivo de criar uma interação que transmita uma mensagem dentro de um determinado contexto.”



Figura 9. Fotografia de Jason Okutake.
Fonte | Lupton, 2008.



Figura 10. Fotografia de Lauretta Dolch.
Fonte | Lupton, 2008.

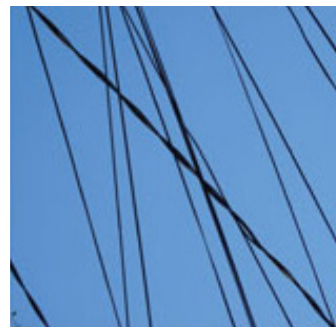


Figura 11. Fotografia de Brian McDonough.
Fonte | Lupton, 2008.

Quando falamos em imagens no design, estamos a falar de uma grande variedade de elementos visuais que contêm alguns conceitos importantes de referir. Como escala, simetria, ritmo, cor, padrões e texturas.

A **escala**, segundo Lupton (2008), pode ser considerada de duas formas: objetivamente ou subjetivamente. Em termos objetivos, refere-se às dimensões físicas de um determinado objeto, ou à correlação entre o objeto real e o objeto que representa, como é o caso da escala dos mapas. Em termos subjetivos, podemos dizer que a escala é a noção que temos relativamente ao tamanho de um objeto, podendo depender de pessoa para pessoa. Os problemas de escala são muito comuns no trabalho do designer, pois muitas vezes as dimensões que observamos no computador não são as mesmas quando impressas. (Lupton, 2008, p.41 e 42)

A **simetria** e **assimetria** são elementos presentes na composição dos designers e que afetam a organização e a estabilidade das mesmas. “A simetria não é o único meio de atingir o equilíbrio. Projetos assimétricos são geralmente mais ativos que os simétricos; e os designers atingem o equilíbrio ao colocar elementos contrastantes em contraponto um com o outro, produzindo composições que permitem ao olho perambular dentro de uma estabilidade geral.” (Lupton, 2008, p.30)

O **ritmo** está presente nas mais diversas criações em design de comunicação de forma a criar ambientes constantes ou variações.

A **cor** é também fundamental no processo do design, sendo utilizada das mais variadas formas, para destacar, diferenciar, criar hierarquias ou esconder elementos.

A nossa percepção das cores está ligada à pigmentação do que é observado, juntamente com a intensidade da luz que é projetada nesse mesmo objeto. Podendo a percepção de uma cor variar de acordo com cada pessoa. Também a cultura tem impacto no significado que atribuímos às cores, tendo o designer que ter a sensibilidade para compreender e usar cada cor. (Lupton, 2008)

“A cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação. Palavras como “sombrio”, “pardo” e “brilhante” trazem à mente um clima de cores e uma paleta de relações.” (Lupton, 2008, p. 71)

Os principais sistemas de cor, utilizados no design são: o sistema RGB (para ecrãs), CMYK e PANTONE (para impressão), sendo importante em alguns casos assegurar a compatibilidade entre estes sistemas.

Os **padrões** são um elemento interessante na criação e manipulação de imagens, com base em formas decorativas e ambientes. Podem ser usados para os mais variados objetivos e suportes, relacionando “...auto-ria individual com sistemas baseados em regras, misturando igualmente abstracção formal com narrativa pessoal.” (Lupton, 2008, p. 185)

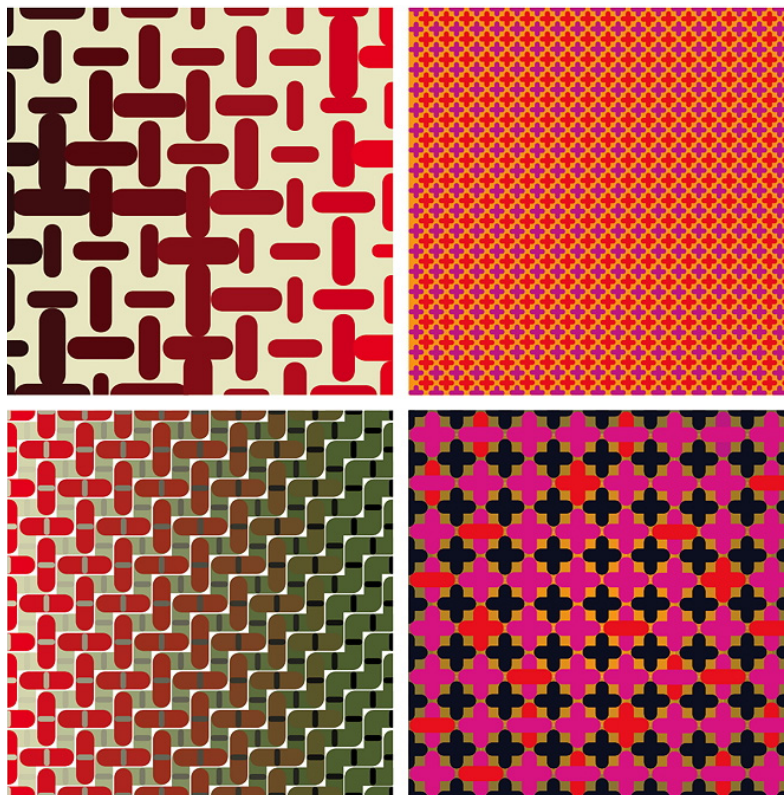


Figura 12. Jeremy Bolt, Padrões.

Fonte | Lupton, 2008.

As **texturas** ajudam-nos a compreender o ambiente e a natureza dos objetos. No design, as texturas podem ser usadas com uma função visual, dando, por exemplo, um aspeto mais áspero ou mais elegante, dependendo do que se pretende comunicar.

"O papel pode ser áspero ou liso, o tecido pode ser grosso ou fino, o material da embalagem pode ser brilhante ou fosco." (Lupton, 2008, pp. 53 e 54)

O design e consequentemente a **tipografia**, têm-se alterado de acordo com as transformações da sociedade, de forma a adaptarem-se às suas necessidades. Desde os tipos móveis de Gutemberg até aos digitais, passando por várias utilizações criativas, ornamentais e funcionais, para os mais variados suportes, temos hoje acesso a um grande número de tipos de letra, bem como as ferramentas para as desenhar. Um dos desafios dos designers é escolher bem o tipo de letra que se adequa às necessidades de cada projeto. “Designers usam a tipografia como uma resposta – a uma mensagem, um público, um meio.” (Kane, 2012, iii)

A utilização do texto, tal como da imagem, está associada a uma série de conceitos, como: forma/contraforma, hierarquias e grelhas.

A **forma/contraforma**, ou figura/fundo, é uma realidade fundamental no design, e em particular na tipografia, pois define a percepção visual de uma forma em relação ao seu fundo. Na tipografia, para além do tamanho da letra e da sua própria forma, esta relação com o fundo tem uma grande influência na legibilidade do texto.

No design, as **hierarquias** definem a ordem de importância dos elementos. Podem ter várias abordagens, de forma a que se compreendam os diferentes níveis de informação, podendo essa hierarquia ser mais simples ou mais complexa. (Lupton, 2008)



Figura 13. Lindsay Petrick, forma/contraforma.
Fonte | Lupton, 2008.



Figura 14. Anna Eshelman, hierarquias.
Fonte | Lupton, 2008.

Segundo Lupton (2008) as **grelhas** são sistemas de linhas que servem como orientação, horizontal e vertical. No caso da tipografia, as grelhas auxiliam na sua construção, permitindo que se mantenha o ritmo e a coerência das formas.

No design, as grelhas "auxiliam os designers na criação de composições ativas e assimétricas, em vez de estáticas e centradas. Dividindo o espaço em unidades menores, eles estimulam os designers a deixarem algumas áreas abertas, no lugar de preencherem a página inteiramente."

(Lupton, 2008, p. 175)

26. T.L. "O principal material do design gráfico é o papel, porém há mais além desta superfície o designer vai encontrar uma grande variedade de hipóteses.

O **material** de suporte é também um elemento fundamental no design. O papel revelou-se, na área específica do mestrado em design de comunicação, bem como no design gráfico, o material mais usado e que oferece uma grande variedade de hipóteses para os designers. No entanto, nada impede que sejam usados outros suportes, que sejam investigadas novas formas de se usar o material ou que se procurem combinações criativas.

*"Puede que el principal material del diseño gráfico sea todavía el papel, pero más allá de esta superficie porosa, el diseñador se va a topar con una gran variedad de tangibles"*²⁶ (Newark, 2002, p. 112)

No que diz respeito à materialidade há algumas questões que se devem ter em conta. Em primeiro lugar, a sua relação com as emoções e os sentidos das pessoas a quem se destina o projecto. Escolhas certas vão levar a uma melhor experiência e percepção dos materiais.

Tanto a função, como o manuseamento e a durabilidade dos materiais têm que ser adaptados às necessidades das pessoas que os vão utilizar.

O custo é também, obviamente, muito importante. Grande parte dos designers faz as suas composições no computador e depois encaminha as suas peças para produção, sendo que o valor dessa produção, bem como da própria matéria prima tem que ser adequado ao tipo de projeto e ao tipo de cliente.

A **ilustração** pode representar uma aliada para complementar um projeto de design, pois é uma forma de expressão que permite muitas possibilidades de resolver problemas de comunicação.

Conhecemos o livro ilustrado, as ilustrações na publicidade, as ilustrações científicas, entre muitos outros. As ilustrações podem acompanhar um texto, representando, por exemplo, os acontecimentos que se vão desenrolando ao longo de um conto, ou podem revelar informa-

27. T.L. "A ilustração está em todo o lado, o potencial e as possibilidades de trabalho são infinitas. Influencia a forma como somos informados e educados, o que compramos e como somos persuadidos a fazer algo. Transmite-nos opiniões e comentários. Fornece-nos entretenimento conta-nos histórias. As melhores ilustrações abrangem o sucesso e, quando apropriado, a forma criativa de transmitir mensagens específicas para o público-alvo. Existem cinco domínios contextuais gerais e amplamente reconhecidos: Informação, Comentário, Narrativa, Ficção, Persuasão e Identidade."

28. "com o desenho constrói-se uma imagem, quer seja uma ilustração sem referência visual, um diagrama geométrico ou uma recordação pictórica."

ção complementar que não está presente no texto. Também existem muitos trabalhos de ilustração sem qualquer texto, transmitindo uma mensagem ou representado algo apenas com imagens.

Quando se está a criar uma ilustração para um cliente, o tempo é normalmente uma das principais preocupação, visto que a complexidade da técnica e os materiais utilizados terão que ser estrategicamente pensados para que se consiga completar o trabalho no tempo estipulado.

No entanto, o mais importante, num projeto, é conseguir adaptar a ilustração à faixa etária à qual se destina, assim como às características culturais da mesma.

"Illustration is seen everywhere, its potential and working possibilities are endless. It influences the way we are informed and educated, what we buy and how we are persuaded to do things. It gives us opinion and comment. It provides us with entertainment and tells us stories.

The best illustrations accomplish the successful and where appropriate, creative transfer of particular messages to prescribed audiences. There are five generally and broadly recognised contextual domains: Information, Commentary, Narrative, Fiction, Persuasion and Identity."²⁷ (Male, 2007, p. 19)

A ilustração permite comunicar nas mais diversas áreas. O processo de ilustrar para um projeto específico passa por compreender o público a quem se destina, investigar e conhecer aquilo que se quer representar, bem como dominar uma série de técnicas que permitam definir um estilo.

Relativamente aos estilos, o desenho é o principal, "drawing constructs an image whether it is an imaginative illustration produced without visual reference, a geometrically designed diagram or an accurate pictorial reconstruction."²⁸ (Male, 2007, p. 37)

O desenho é complexo, envolve cor, textura, forma, espaço, proporção, perspetivas, composição, e claro, a parte emocional e expressiva do objeto a ser desenhado.

Desenhar é uma forma de passar da concepção para a concretização, de exteriorizar as ideias visuais. (Male, 2007, p. 37)

O chamado "Objective and Analytical Development" consiste em observar detalhadamente e analisar a realidade a ser desenhada. Estes desenhos são uma declaração visual do objeto observado, devem dizer a verdade sobre o mesmo. "The first objective is to synthesise data by gaining a working knowledge of the subject matter by the examination of

the physical primary resource material – the actual object or specimen to be drawn – and if appropriate or convenient to collaborate with experts who might facilitate further reference gathering and provide in-depth information.”²⁹ (Male, 2007, p.38)

No processo de desenho e criação de ilustrações, algo que funciona muito bem para alguns ilustradores é o caderno de esboços, pois é a ferramenta que permite dar início à construção de ideias e comunicá-las visualmente. (Male, 2007, p. 42) É, de certa forma, a primeira ligação entre o pensamento do ilustrador e o mundo real, de forma livre e espontânea, sem preocupações com formalismos ou técnicas realistas. Com a ideia definida e os esboços, pode-se desenvolver o trabalho através de uma variedade de materiais tanto analógicos como digitais. (Male, 2007, p. 45)

29. T.L. “O primeiro objetivo é sintetizar os dados obtendo um conhecimento útil do objeto através da análise dos recursos físicos primários – o objeto real a ser desenhado – e, se for apropriado ou conveniente, colaborar com especialistas que possam facilitar a encontrar referências e fornecer informações detalhadas.”

ARGUMENTO

Capítulo III

3. ARGUMENTO

O design de comunicação pode e deve contribuir para a resolução de problemas na sociedade.

Aliando o design de comunicação com a Associação Portuguesa de Apoio à Vítima e com Rede CARE, é possível criar materiais de apoio especializado a crianças vítimas de violência sexual.

INVESTIGAÇÃO ATIVA

Capítulo IV

4. INVESTIGAÇÃO ATIVA

Introdução

Com base no enquadramento teórico realizado e para comprovar o argumento definido pela mestranda, foram analisados três casos de estudo que evidenciam os materiais de prevenção e/ou terapêuticos, variando de jogos a livros e tendo como foco a problemática da violência sexual infantil no contexto nacional.

Após a definição do tema e a concretização da parceria com a Rede CARE e APAV, investigaram-se casos de estudo e realizaram-se conversas, entrevistas exploratórias e questionários aos técnicos, de forma a compreender as necessidades existentes dentro da área da violência sexual infantil.

O projeto que pensámos inicialmente seria uma campanha de prevenção destinada às escolas.

No entanto, verificámos pouco depois a pertinência de criar materiais especializados para as vítimas de violência sexual infantil, entre os 10 e os 12 anos, já que esta se mostrou ser uma faixa etária com escassez de conteúdos e de materiais pedagógicos que se adaptassem às suas características específicas.

As conversas iniciais com os técnicos foram fundamentais para a definição de todo o tipo de conteúdos, bem como da pré-seleção dos materiais e intuito do projeto.

Com o conhecimento partilhado pela Rede CARE, aliado à investigação realizada e aos casos de estudo, foi-se criando uma metodologia experimental que, junto dos técnicos, se foi desenvolvendo e avaliando, levando assim a melhorias e reformulações, até se chegar aos protótipos finais.

4.1. CASOS DE ESTUDO

Introdução

Os materiais para o apoio psicológico à vítima de violência sexual, normalmente, podem ser realizados pelos próprios técnicos, ou podem ser comprados e adaptados ao contexto do problema a ser trabalhado (Questionário aos Técnicos, 2017, anexo 4). Os materiais à venda que abordam especificamente a problemática da violência sexual infantil são majoritariamente de prevenção, não destinada ao contexto de apoio psicológico. Tentou-se então estudar materiais de prevenção que abordem a questão da violência sexual, de forma a que as suas temáticas contribuíssem para as questões abordadas nas sessões de apoio, como é disso exemplo a questão dos sentimentos, dos segredos e da autoestima.

Os casos de estudo surgem de forma a explorar e a analisar criticamente alguns materiais, com o intuito de contextualizar o presente projeto.

Numa fase inicial, ainda não era claro o tipo de material que se iria desenvolver: poderia ser um livro, um jogo, desdobráveis, vídeos entre outras possibilidades que respondessem às necessidades da APAV. Desta forma, analisaram-se alguns elementos com base nos conteúdos associados à violência sexual infantil e, sendo a APAV a organização à qual este projeto se destinava, foi também importante que os casos de estudo se focassem nos materiais disponibilizados aos técnicos pela própria organização.

Assim, os exemplos escolhidos foram:

1. O projeto “Kiko e a Mão”. Um caso de estudo realizado no início da investigação, quando ainda não estava bem definida nem a faixa etária, nem o material que se iria desenvolver. Foi um projeto descoberto durante a pesquisa sobre a problemática da violência sexual que despertou a nossa atenção, tanto a nível do design como pela mensagem simples e direta para um público mais novo.
2. O Jogo de tabuleiro “Vamos Prevenir! As Aventuras do Búzio e da Coral - Jogo de Prevenção Primária do Abuso Sexual para Crianças entre os 6 e os 10 anos.” Este caso de estudo foi realizado no início das visitas e parceria com a APAV, e foi fundamental para o desenvolvimento de todo o projeto. Forneceu, a nível dos conteúdos, as linhas orientadoras para se estruturarem as temáticas sobre a violência sexual infantil.

30. O vídeo “Kiko e a Mão” pode ser visto em: www.youtube.com/watch?v=4bhHBhn2OXs.

31. O livro “Kiko e a Mão” pode ser descarregado em: www.underwearrule.org/Source/PT/Book_pt.pdf.

3. O jogo de cartas “Junt@s no Quiz”. Um caso de estudo realizado já numa fase avançada do projeto, apresentado pela APAV no âmbito de uma parceria com a Fundação Jumbo para a Juventude. O estudo deste caso revelou-se relevante, essencialmente, para complementar e melhorar, a nível de conteúdos, algumas temáticas já desenvolvidas no projeto.

Todos os casos são exemplos ilustrados e destinados a um público infantil / juvenil. Sendo a temática da violência sexual sempre o foco principal.

Os materiais selecionados estão disponíveis no território nacional. Desta forma, consegue-se compreender os materiais que os técnicos têm facilmente à sua disposição, em particular, aqueles que são realizados em parceria com a APAV.

Assim, consideraram-se três casos de estudo, nos quais foram construídas memórias descritivas, análises e conclusões para cada um.

4.1.1. CASO DE ESTUDO · PROJETO “KIKO E A MÃO”

Este é um projeto do Conselho da Europa contra a violência sexual infantil, criado para uma faixa etária dos três aos seis anos. Este projeto foi “descoberto” em Madrid pela psicoterapeuta Ana Cristina Santos, que se tornou responsável por o adaptar à nossa língua, bem como implementá-lo no nosso país.

Este projeto consiste num conjunto de materiais, cujo objectivo passa por ensinar às crianças que existem locais no nosso corpo nos quais os adultos não podem tocar. É um projeto de prevenção para as crianças adquirirem informação, desde cedo, e aprenderem a proteger-se, assim como permite que os pais, encarregados de educação e educadores tenham ferramentas para falar de “assuntos sérios” de uma forma descontruída. Este projeto é composto por um filme³⁰ um livro³¹

A personagem Kiko representa uma criança pequena, muito divertida, que só quer brincar. Apesar de ser uma criança muito nova revela saber bem quando se deve dizer sim e quando se deve dizer não. A mão, a segunda personagem, é colorida e brinca com o Kiko, ela representa um adulto, e mostra que há toques bons e que há toques maus.

As ilustrações são simples e arredondadas, com cores suaves e degradês que transmitem um ambiente calmo e seguro. A escolha da cor verde para o Kiko e as cores do arco-íris para a mão, permitem que não hajam questões raciais discriminatórias.

A tipografia, é também arredondada, o que se adequa às ilustrações e ao imaginário infantil.

A nível dos conteúdos consegue-se abordar a questão do segredo, do toque bom e do toque mau, tal como do “dizer não”, permite ainda trabalhar a questão da auto-estima e a questão fundamental de se saber a quem recorrer em caso de abuso.

Formalmente parece-nos um projecto bem conseguido e aparenta ser apelativo para a faixa etária à qual se destina.

Neste caso de estudo a única sugestão que nos parece relevante seria uma pequena alteração nos conteúdos - tipos de abuso: o “tocar na roupa interior” não é a única demonstração de abuso. Mostrar conteúdos impróprios ou coagir a certos atos, são alguns exemplos de que, sem toque, também pode existir violência sexual. Abordar os vários tipos de abuso sexual dentro desta linguagem infantil seria algo interessante para se desenvolver no projeto “O Kiko e a mão”.

O livro está disponível online, assim como o vídeo. Este projeto tem como objetivo chegar ao maior número de crianças e propõe-se a sua futura divulgação nas creches do país.

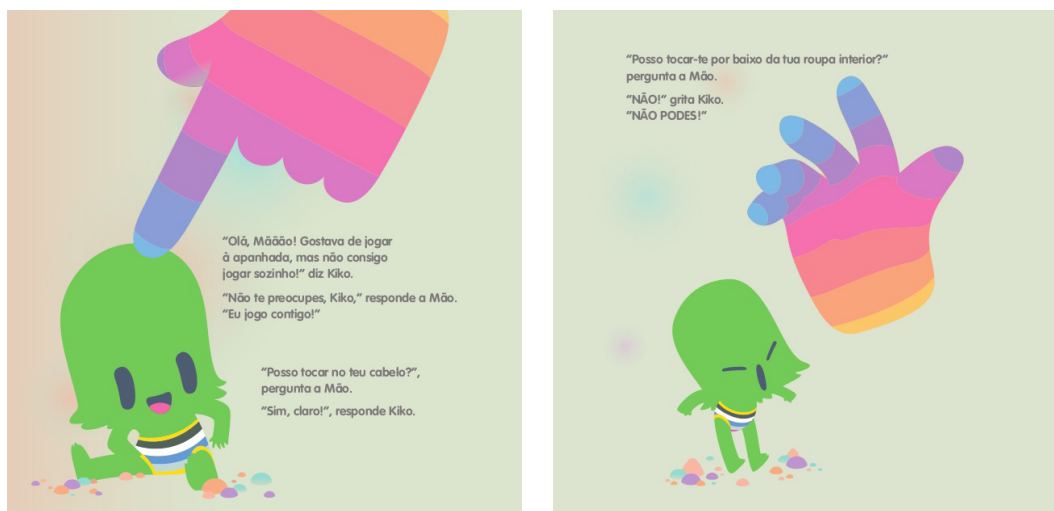


Figura 15. Páginas do livro “Kiko e a Mão”.

Fonte | Council of Europe, 2013.

Disponível em www.underwearrule.org/Source/PT/Book_pt.pdf (Consultado a 2/03/2017).

4.1.2. CASO DE ESTUDO · JOGO “VAMOS PREVENIR: AS AVENTURAS DO BÚZIO E DA CORAL”

32. Prevenção Primária
– Conjunto de estratégias de prevenção que se aplicam à população em geral. (Figueiredo, 2015, p.17)

Este caso de estudo representa o ponto de partida para o desenvolvimento do presente projeto. Este jogo foi-nos apresentado como um exemplo de uma parceria entre a APAV e a psicóloga Rute Agulhas, com o objetivo final de se criar um jogo de prevenção para a temática da violência sexual infantil.

O jogo chama-se “Vamos Prevenir! As Aventuras do Búzio e da Coral - Jogo de Prevenção Primária do Abuso Sexual para Crianças entre os 6 e os 10 anos.”, e é fruto de um projeto de mestrado em Psicologia Comunitária e Proteção de Menores, realizado por Nicole Figueiredo, orientada pela Doutora Joana Dias Alexandre, Professora Auxiliar e co-orientado pela Dra. Rute Agulhas, Professora Assistente Convidada do ISCTE-IUL.

O jogo é composto por:

- 1 Tabuleiro
- 7 Cartões Mapa do Tesouro
- 12 Cartas de Situações
- 10 Cartas de Segredos
- 2 Cartões (verde e vermelho)
- 8 Cartas de Emoções
- 6 Cartas de Expressões
- 84 Cartas de Atividades
- 1 Carta de Código
- 1 Cartão Dado de Emoções
- 4 Cartões de Pontuação Caça o teu Tesouro
- 2 Cartões Corpo Humano
- 2 Marcadores (verde e vermelho)
- 48 Pedras Preciosas
- 4 Sacos do Tesouro
- 1 Dado
- 4 Peões
- 1 Manual Bússola do Adulto
- 1 Manual de Instruções

Este projeto foca-se essencialmente na prevenção primária³² do abuso sexual em Portugal. Consiste num jogo de tabuleiro, pensado para ser jogado por crianças dos 6 aos 10 anos, preferencialmente acompanhadas por um adulto. Este jogo permite a realização de várias

atividades que trabalham as temáticas do “Corpo/Toques”, “Dizer sim, Dizer Não!”, “Pedir Ajuda” e “Segredos”. (Figueiredo, 2015, pp. 25 e 26) “...os objetivos específicos do jogo englobam: aprender a identificar contatos físicos adequados e inadequados, aprender a identificar segredos que devem ser guardados e segredos que devem contar-se, saber que se pode dizer não a um adulto quando nos pede para fazer algo que não queremos ou nos faz sentir desconfortáveis, aprender a identificar diferentes emoções e formas de as expressar, conhecer os perigos que podem estar associados à utilização da Internet e aprender a navegar em segurança, e saber pedir ajuda a um adulto.” (Figueiredo, 2015, p. 25)

Nas atividades pode-se optar por nível I ou II, de acordo com a complexidade das mesmas, e estão divididas em “Pintar, Desenhar e Mimica” e “Contar e Identificar”.

É composto ainda por diversos materiais como o “Dado de Emoções”, o “Dado Numérico”, “Cartões Mapa do Tesouro”, “Cartas de Emoções”, “Cartas de Expressões”, “Cartas de Segredos” e “Cartas de Situações”. (Figueiredo, 2015, p. 26)



Figura 16. Caixa, cartas e peça do jogo “Vamos Prevenir: As Aventuras do Búzio e da Coral”.

Fonte | Autora, 2017.

O design é composto por duas personagens, o Búzio e a Concha, duas crianças fisicamente diferentes. São usadas várias cores fortes, como o amarelo, o azul, o laranja, o rosa, o castanho e o roxo.

A nível formal e na ilustração, observam-se escolhas muito simples, com cores sólidas e pouco detalhe, luz ou sombra. As personagens carecem de expressão e de elementos que as tornassem mais interessantes (outras proporções, cor, texturas, entre outros.) Verifica-se a utilização de contornos a preto em todos os elementos ilustrados. O tipo de letra escolhido é, tal como no caso de estudo anterior, arredondado.

O fundamental, na construção de materiais de apoio a crianças, são os conteúdos e a forma como estão adaptados à faixa etária. Desta forma, o design poderia ter sido trabalhado estrategicamente de forma a reforçar algumas temáticas.

Considera-se que poderia existir mais ilustração, por exemplo nas “Cartas de Emoções”, seria interessante ter essas mesmas emoções ilustradas.

Poder-se-ia ter pensado numa outra paleta de cores, são todas muito fortes e acabam por não ajudar a criar hierarquias de informação.

Há até alguns problemas no contraste figura/fundo, como é o caso da carta "Caça o teu tesouro" (Ver Figura 17), em que as letras pretas sobre o fundo roxo afetam a legibilidade das mesmas. Também os contornos nos vários elementos do jogo apresentam diversas espessuras o que acaba por criar algum “ruído” visual.

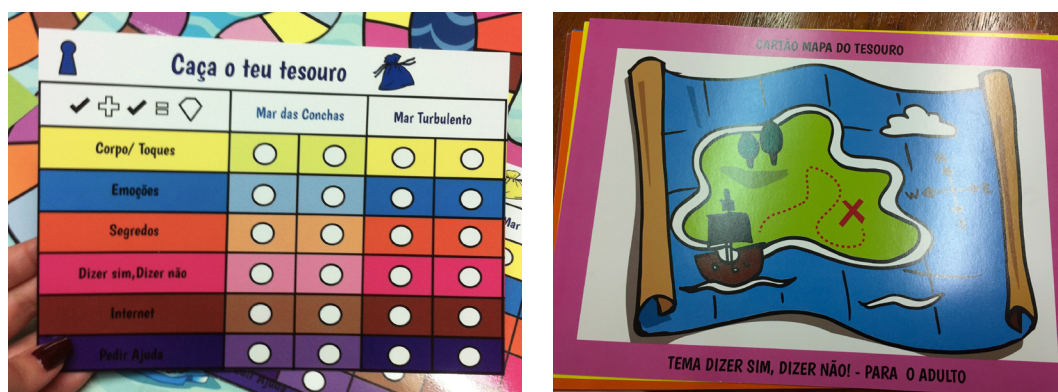


Figura 17. "Caça o teu tesouro" e "Cartão Mapa do Tesouro" do jogo "Vamos Prevenir".

Fonte | Autora, 2017.

Num primeiro contacto com o jogo é evidente a sua complexidade. A quantidade de elementos, de ligações entre os mesmos, e até a compreensão do seu funcionamento implica algum tempo. O que numa vertente de prevenção, em que, por exemplo, se pretenda que os pais joguem com os filhos em casa, parece adequado. No entanto, numa ótica de terapia, em que cada sessão é de aproximadamente 50 minutos, parece ser demasiado moroso. Apesar disso, é um jogo que nada impede que se interrompa e que num outro dia se retome, não sendo necessário jogá-lo de “uma vez”.

Relativamente aos conteúdos selecionados, como resultado de uma investigação na área da psicologia, observam-se boas escolhas que vão ao encontro das temáticas abordadas pelos técnicos da Rede CARE, tanto na prevenção como no apoio especializado.

“A Sereia tem um primo mais velho que, sempre que estão sozinhos, se despe e lhe diz para ela também se despir. Ela não quer, mas ele diz que se ela não se despir não brinca com ela. O que achas do comportamento do primo da Sereia? Como achas que se sente a Sereia? Se acontecesse contigo, como irias sentir-te? O que achas que a Sereia deve fazer?” (Exemplo de uma carta do jogo “Vamos Prevenir”)

Como podemos observar, a linguagem nunca é “sexualmente explícita” e promove a participação ativa da criança no jogo. O facto de este ter sido construído com o apoio de uma psicológica da área, enriquece-o, sendo a sua linguagem bem adaptada à problemática em questão e à faixa etária.

Apesar das ilustrações serem pouco trabalhadas, assim como todo o aspecto gráfico, podemos concluir que este jogo é bastante bom do ponto de vista dos seus conteúdos.

4.1.3. CASO DE ESTUDO · JOGO “JUNT@S NO QUIZ”

“Junt@s no Quiz” é um jogo de cartas realizado pela APAV, no âmbito do projeto Junt@s na Prevenção da Violência contra as crianças. Um projeto com o apoio da Fundação Jumbo para a Juventude.

O jogo é destinado a crianças a partir dos 6 anos, e aborda 5 temas muito importantes na prevenção da violência infantil: Igualdade de Género, Relacionamentos, Efeitos da Violência, Direitos e Segurança.

Este jogo pretende informar as crianças e promover comportamentos seguros, bem como esclarecer as crianças sobre os seus direitos.

As cartas apresentam um formato comum, o jogo é fácil de jogar e acessível a qualquer pessoa. Cada tema é representado por uma cor e uma pequena ilustração, de forma a distingui-los de uma forma clara e simples.

Um dos lados da carta apresenta o enunciado, a questão a ser respondida, as opções de resposta e os pontos que se ganham caso a resposta esteja correta. No verso da carta está a resposta e um texto explicativo sobre a mesma.

O jogo está bem estruturado, aborda os temas essenciais da problemática da violência infantil. As explicações, são uma característica muito positiva, pois permite, no caso de as crianças jogarem sozinhas, terem uma explicação mais completa e não apenas uma resposta “correta” ou “errada”.



Figura 18. Caixa do jogo “Junt@s no Quiz”.
Fonte | Autora, 2017.

O design remete de certa forma ao mundo virtual, devido às formas retangulares e coloridas que aparecem na caixa do jogo, tal como os próprios “bonecos”, que representam os vários temas, serem semelhantes aos emojis, habituais nas redes sociais. Também o próprio título “Junt@s no Quiz” a utilização do @ é mais uma tentativa de fazer alusão ao ambiente digital, possivelmente com o objetivo de representar algo familiar para as crianças dos dias de hoje.

O texto poderia ter sido mais trabalhado, assim como as ilustrações. Observa-se, por vezes, alguns espaços a mais, ou a menos, e algumas palavras soltas. Estes pormenores normalmente ajudam na leitura e na coerência do produto final.

A linguagem é adequada para crianças e jovens, são feitas perguntas na primeira pessoa e os contextos são também pensados para à faixa etária. O facto de darem exemplos sobre casos de outras crianças (imaginárias), e não colocarem a criança no lugar da vítima pode ser uma maneira de deixar a criança mais à vontade para responder às questões.

“O Marcelo é um aluno novo na escola. Já fez novos/as amigos/as, mas alguns meninos/as da turma ignoram-no e deixam-no, de propósito, de fora dos jogos de futebol. A flor tem assistido a isto e acha muito injusto. Decidiu contar à professora.

Achas que a Flor agiu corretamente?” (Exemplo do enunciado e questão da carta 49 do jogo Junt@s no Quiz”)

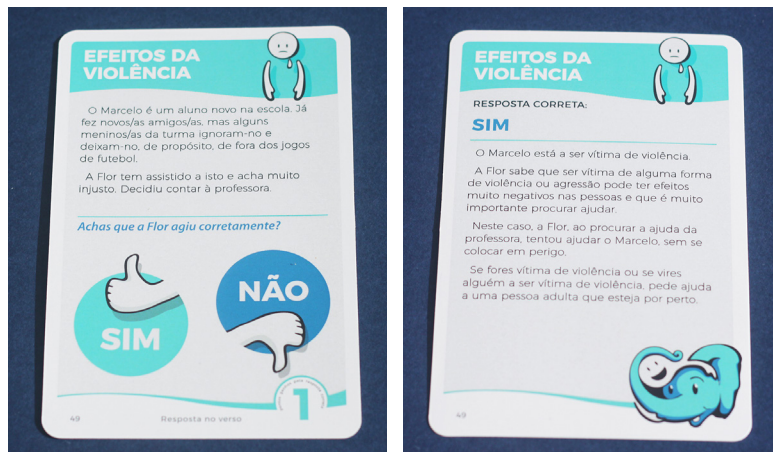


Figura 19. Frente e verso da carta 49 do jogo "Junt@s no Quiz".

Fonte | Autora, 2017.

Este é um dos exemplos sobre uma carta do tema “Efeitos da violência” (Figura 19), que confirma o que já foi referido: a utilização de contextos próximos da realidade das crianças, neste caso a escola e as relações com os colegas no recreio.

Sendo este um jogo que aborda também a igualdade de género, observa-se um especial cuidado no uso das palavras, como se pode observar “novos/as amigos/as” “meninos/as”, tentando incluir sempre o “rapaz” e a “rapariga”.

O número de jogadores pode variar de 2 a 10 e o jogo contém o seguinte:

- 20 cartas sobre igualdade de género.
- 20 cartas sobre relacionamentos.
- 20 cartas sobre efeitos da violência.
- 20 cartas sobre direitos.
- 20 cartas sobre segurança.
- 1 bloco de pontuação.
- 1 desdobrável com as regras do jogo.

De uma maneira geral, é um jogo bem executado que permite a qualquer criança e até mesmo adultos compreenderem os vários contextos de violência e a estarem mais informados.

Conclusão

O “Kiko e a Mão” representa um dos vários projetos sobre a violência sexual infantil para um público muito novo. Representa ainda o início da análise crítica que, juntamente com os outros casos de estudo, levaria ao levantamento dos requisitos para o projeto final. Na fase inicial há que sublinhar as questões de género, as questões raciais e a necessidade de se criarem conteúdos para crianças mais velhas, a partir dos 10 anos.

“Vamos Prevenir: As Aventuras do Búzio e da Coral” foi o caso de estudo mais importante, pois contribuiu para a criação da base do projeto.

“Junt@s no Quiz” foi importante para cruzar a temática da violência sexual infantil com as questões da segurança, de modo a melhorar os contextos, presentes nos materiais desenvolvidos, e a adaptá-los à faixa etária.

Todos os casos de estudo tiveram os seguintes cuidados:

- Usar terceiros para representar situações. A criança identifica que a “personagem” está em perigo ou que está a agir mal.
- Tentar representar diversidade (pelo cabelo, cor da pele, género, etc).
- Usar personagens e ilustrações para comunicar.
- Abordagem preventiva da informação.
- Comunicar de forma precisa e clara (não deixar dúvidas).
- Alertar de forma calma e segura.

Todos estes cuidados são evidentemente relevantes para a construção do presente projecto.

4.2. PROJETO

Introdução

O objetivo principal foi, desde o início, o desenvolvimento de um projeto que contribuísse para uma causa social e que ajudasse, de algum modo, as pessoas. Juntamente a esta motivação cruzou-se o interesse de trabalhar com um público jovem e de aprofundar conhecimentos na área da ilustração e do design de comunicação.

O interesse da autora pelo design social levou à escolha da orientadora, a Professora Teresa Cabral, que logo de início se mostrou interessada pelas áreas discutidas nas primeiras reuniões.

a) A Definição do tema

No processo de encontrar um tema de mestrado, surgiu uma proposta do professor João Brandão, para paginar e ilustrar um livro infantil sobre uma história relacionada com a arquitetura. Apesar de não estar relacionado com o design social, a vertente de ilustração infantil revelou-se interessante para a autora, porém outra colega acabou por ficar com este projeto. No seguimento deste episódio, o professor João Brandão propôs um novo tema: a reformulação do jogo ARQUIbe. A ideia era recriar o jogo de forma a explicar o que é a arquitetura e o design, mas de forma didática.

No entanto, a motivação para fazer um projeto de cariz social e de trabalhar com uma organização de solidariedade não seria possível com esse projeto. Apesar de achar a proposta interessante e de ser uma boa oportunidade acabei por não me inscrever para este segundo tema.

Regressámos ao ponto de partida, começando a procurar o apoio externo necessário, pesquisando associações de solidariedade social.

A Unicef e a Amnistia Internacional foram as primeiras associações a serem investigadas e, após a contextualização de diversos problemas, selecionou-se a problemática da violência sexual na infância/adolescência.

Este problema foi escolhido pois verificamos que ainda há muito para ser feito em termos de suporte gráfico. Podemos encontrar bastantes campanhas relacionada com a violência doméstica, *bullying*, ou violência de uma maneira geral, no entanto, a violência sexual, principalmente a infantil, é um dos problemas menos abordados.

Sendo a autora próxima de pessoas que foram vítimas de abusos sexuais na infância e na adolescência, a motivação para o combate a este problema era considerável e este facto foi decisivo.

Surgiu assim o desafio e avançou-se com um projeto de design com o objetivo de abordar questões sobre a violência sexual em crianças e jovens.

b) A Parceria com a APAV

Definida a área de investigação, começámos por contactar a Amnistia Internacional, que, infelizmente, recusou a parceria, visto que a área da violência sexual infantil não era, neste momento, uma das suas prioridades, tendo a Amnistia, em Portugal, pouca actuação nesta área. No entanto, aconselharam que se contactasse com a APAV, considerada por eles mais especializada neste tipo de questões.

Foi então realizado inicialmente um contacto telefónico com a APAV, e mais tarde, por email, foram explicadas algumas das ideias iniciais, dando ênfase à nossa motivação em desenvolver este projeto. Agendou-se uma reunião na qual todos se mostraram muito interessados e disponíveis para contribuir.

Nessa primeira reunião ([Ver Anexo 7](#)) estavam presentes o Nuno Catarino, do departamento de marketing, que foi o principal responsável por fazer a ligação entre este projeto e a APAV, bem como, outras duas técnicas de apoio à vítima que trabalham na Rede CARE: Marta Mendes, responsável pela rede do norte do país e Sofia Nunes, responsável pela rede na zona de Lisboa.

Ficaram definidos nessa reunião os seguintes aspectos, que foram o ponto de partida do presente projecto:

1. Todos os intervenientes consideraram interessante a faixa etária dos 10-12 anos, pois, na Rede CARE, nunca tinham sido realizados materiais específicos para este publico (normalmente é para crianças mais novas ou para adolescentes a partir dos 13-14 anos). Este aspecto levanta de imediato o desafio, claro para todos nós, de encontrar uma linguagem que não fosse nem demasiado infantil, nem demasiado adulta.
2. Verificou-se que as parcerias desenvolvidas até à data, entre a APAV e outros designers, deram origem, na sua maioria, a campanhas de comunicação. No entanto, as propostas de realizarmos materiais, como jogos, livros e conteúdos digitais, foram bem-vindas.

3. Conclui-se que, os jogos, poderiam ser uma boa opção, já que permitem muitas possibilidades de trabalho. Ficou-se também a saber que a APAV tinha já nas suas instalações um jogo de mesa sobre a violência sexual infantil (para os 8-10 anos).

4. Percebemos que a ideia de fazermos um projeto de prevenção destinado às escolas se revestiria de uma grande complexidade, já que a APAV não está diretamente ligada à educação sexual, focando-se apenas numa lógica preventiva. Haveria a necessidade de distinguir entre o que é “educação sexual” e o que são “ações preventivas nas escolas sobre violência sexual”. Seria um tema muito complexo, até sob o ponto de vista dos conteúdos a tratar, e envolveria um novo parceiro – a escola – que poderia tornar este projecto demasiado complexo.

5. Foi disponibilizado o centro de Investigação da APAV para a realização de pesquisas.

A nossa ideia, até este momento, consistia na criação de um livro ilustrado para os jovens conhecerem o problema da violência sexual e saberem o que fazer e como pedir ajuda numa situação de violência, ou de assédio sexual. Apesar do que dissemos atrás, mantínhamos o interesse em trabalhar numa vertente escolar ou didática, através da criação de materiais que permitissem a comunicação entre alunos e professores, permitindo assim uma intervenção mais ativa por parte das escolas, assegurando simultaneamente uma consciencialização mais profunda sobre o problema.

Com a segunda reunião, muitas ideias mudaram. Nessa mesma reunião, juntamente com a professora Teresa Cabral, foi pedido para que a técnica Sofia Nunes nos mostrasse o jogo “Vamos Prevenir”. Na conversa sobre o jogo, a técnica explicou que, apesar de ser um jogo de prevenção, estavam a pensar numa maneira de o usar nas sessões da Rede CARE.

Ficou-se a conhecer melhor como se desenvolviam essas sessões e identificou-se uma nova necessidade: a existência de materiais diversos para as sessões de apoio da Rede CARE.

Falou-se da importância de fazer jogos para criar uma primeira ligação entre o técnico e a criança, tal como da importância de usar vários materiais que pudessem ajudar a criança a estar mais à vontade. Surgiu assim a hipótese de se fazer um jogo adaptado ao apoio prestado pela Rede CARE, sendo necessária uma vertente preventiva e informativa para crianças que já tivessem sofrido deste problema.

Operou-se, assim, uma grande mudança no projeto, passando o foco principal a estar centrado não na comunicação para as escolas e na relação criança/professor/técnico, mas sim na relação técnico/vítima, num contexto de apoio psicológico individual, com vários objetivos específicos.

4.2.1. QUESTIONÁRIOS EXPLORATÓRIO

Antes do início da concepção dos materiais, foram realizados questionários aos técnicos da Rede CARE e uma entrevista à técnica Sofia Nunes, que trabalha diariamente com o problema em questão.

Primeiramente a entrevista ([Ver Anexo 1](#)), e mais tarde os questionários, tinham como principal objetivo definir temáticas e necessidades específicas das crianças vítimas de violência sexual, bem como compreender a organização e os temas abordados nas sessões da Rede CARE.

Sendo todo o projeto construído em função das necessidades da organização parceira, fazia todo o sentido focar-nos nas necessidades específicas dos seus técnicos. Dessa forma, os questionários foram encaminhados, através da Sofia Nunes, aos técnicos da Rede CARE, e foram conseguidas sete respostas.

Os questionários ([Ver Anexos 3 e 4](#)) foram divididos em três partes: **Materiais Disponíveis; Conteúdos; Design e Usabilidade**. Cada parte foi composta por várias questões pertinentes para o projeto.

Os questionários foram enviados diretamente para os técnicos da Rede CARE, não sendo relevante obter os dados pessoais.

Relativamente aos **Materiais Disponíveis**, pretendia-se compreender como se sentem os técnicos em relação aos materiais que têm disponíveis para trabalhar com as crianças, e se compram eles próprios materiais, ou se costumam desenvolver o próprio material.

Os **Conteúdos** propostos no questionário foram previamente definidos com base na investigação inicial, com o caso de estudo do jogo “Vamos prevenir” e com a entrevista à técnica Sofia Nunes. Os conteúdos foram divididos em:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

Sobre a primeira área “Conversação” tentou-se compreender quais os temas mais interessantes para “quebrar o gelo” numa primeira sessão entre técnico e criança.

Para obter as respostas foram apresentados vários temas com uma escala de 1 a 4 (de pouco importante a muito importante).

Com uma pergunta de resposta aberta tentou-se compreender a opinião dos técnicos em relação à área do “Toque Bom/Toque Mau”, apresentando-se os seguintes objetivos:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o "dizer que não".

Procurou-se igualmente com uma pergunta de resposta aberta encontrar uma opinião dos técnicos na área dos “Sentimentos e Autoestima” com os seguintes objetivos:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

Uma vez mais, para obter uma resposta dos técnicos, usou-se uma pergunta de resposta aberta para a área “Segredo e Vergonha”, que tem os seguintes objetivos:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da “pessoa de confiança”.

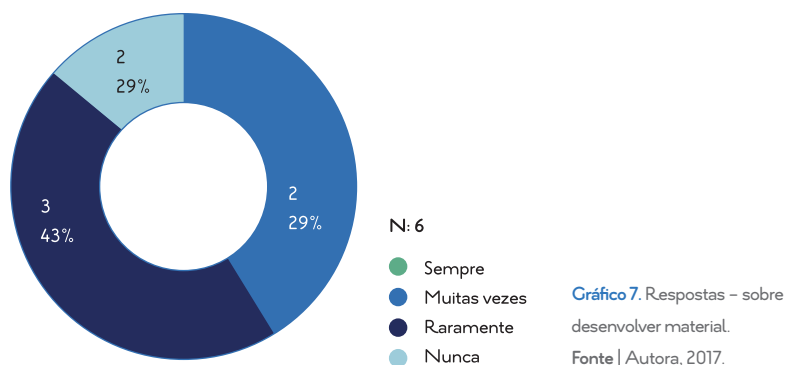
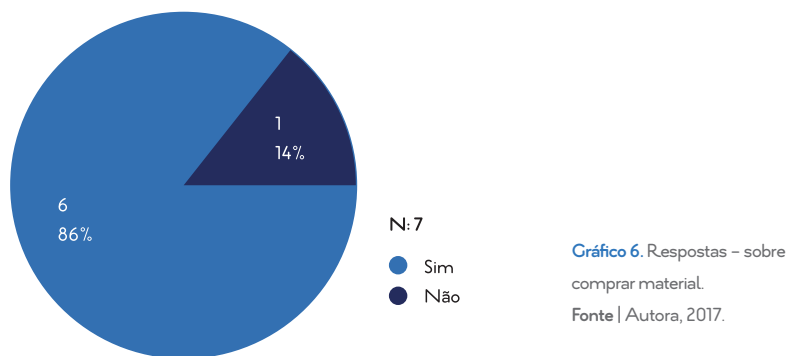
Na área de “Prevenção” planeou-se logo à partida criar um caderno de atividades e perceber quais os temas mais pertinentes para estarem inseridos neste caderno.

Por último, tentou-se compreender as características que os técnicos consideram mais importantes relativamente ao **Design e Usabilidade**. Para isso, foram realizadas perguntas com opções de resposta numa escala de 1 a 4, bem como perguntas abertas.

4.2.1.1. Interpretação dos Questionários

Com as respostas dos sete inquiridos (Ver Anexos 4) conseguiu-se criar uma base para o projeto a ser desenvolvido.

Relativamente aos Materiais Existentes, cerca de 86% dos técnicos já comprou material para o seu trabalho, 29% dos técnicos já desenvolveram muitas vezes o seu material e 43% dos técnicos raramente o fizeram.



Os livros e os bonecos são os materiais mais utilizados, estando, logo a seguir, os materiais de desenho, os cadernos de atividades e os jogos de tabuleiro. Por último, as cartas, a “pintura fácil”, as marionetas, a plasticina e a fotolingagem. Apenas com 0% estão os videojogos e aplicações.

“Os materiais de que já dispomos são uma ferramenta fundamental no trabalho com as crianças e jovens, na medida em que são facilitadores da expressão de pensamentos e emoções. Contudo, será uma mais valia a aquisição de materiais que estejam direcionados para a problemática da violência sexual.”

“Suficientes para entreter crianças enquanto esperam, mas escassos e pouco específicos para o apoio psicológico com as crianças.”

Há ainda opiniões que consideram os materiais uma boa base, sendo, no entanto, muitas vezes dispendiosos, ou escassos dentro da organização.

Concluímos com isto que há muitos técnicos a comprar material para realizar o seu trabalho. Confirma-se a relevância de criar materiais específicos para a problemática da violência sexual, tentando envolver diversos materiais e técnicas.

Os materiais escolhidos terão que ser adaptados à faixa etária em causa, e os videojogos e aplicações são excluídos, já que se considerou mais interessante contrariar o exagero atual da utilização do ecrã e dos conteúdos digitais (mesmo que sejam, por vezes, mais atrativos para as crianças) e também porque se considerou que os materiais analógicos, dão origem a uma melhor interação entre técnicos e crianças.

Relativamente aos Conteúdos, na "Conversação" a área considerada mais importante é a da personalidade, com 100% a considerá-la “muito importante”. Depois está a área da vida social (66% muito importante). Os *hobbies* e gostos pessoais estão com 50% no valor 3 (de 1 a 4, de pouco a muito importante) e 50% no valor 4.

Conversas sobre a escola, as notas e profissões são consideradas as menos pertinentes, com 50% no valor 3 e 33% no valor 2. Estas respostas revelam que numa conversa com as crianças a melhor opção será abordar várias temáticas, e não nos focarmos apenas na “personalidade” ou nos “gostos pessoais”.

No "Toque Bom/Toque Mau", receberam-se as seguintes sugestões:

“Trabalhar a consciencialização do corpo e sensações.”

“Os objetivos desta área fazem-me todo o sentido, exceto o "perceber os toques bons e maus", que me parece mais complicado de definir. Um determinado toque pode ser bom num determinado contexto e mau noutro, ou pode mesmo nem ser bom nem mau. Ao nível dos abusos sexuais, aquilo que define um toque como crime, é muitas vezes a intencionalidade da satisfação sexual que lhe está associada, o que é extremamente complexo para uma definição concreta e consequente explicação geral com as crianças. Talvez faça mais sentido, em contexto terapêutico, a exploração dos significados dos toques.”

A questão do toque bom, toque mau, tal como sugerido no comentário anterior, depende essencialmente dos contextos, não existindo nada concreto que indique que um toque é bom ou mau. Por essa razão decidiu-se incluir esta questão do toque bom/toque mau na área dos segredos. Assim, nesta área poder-se-á, através de segredos, mostrar os vários contextos, toques e outras situações de risco.

Para os "Sentimentos e Autoestima" a única sugestão foi "Identificação e amplificação das competências e potencialidades da criança."

Relativamente à área do segredo recebeu-se a sugestão: "Diferença entre segredo, omissão e mentira; trabalhar as relações de confiança."

Na pergunta "Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?" As respostas foram variadas, "Nas áreas do toque bom/mau e segredo", "trabalhar as emoções e os sentimentos de culpa", "Segredo e Vergonha", "Área dos sentimentos e auto estima". Outras sugestões foram: "Trabalhar a área da sexualidade", "Explicação do processo-crime à criança".

Quanto ao **Design e Usabilidade** as características consideradas mais importantes são a interatividade e dinâmica, a linguagem e a ilustração atrativa para a faixa etária, o facto de ser prático e fácil de usar e arrumar.

As características de atividades de pergunta resposta e ganhar/perder não foram consideradas tão importantes.

Na pergunta final na qual se pede que os técnicos identifiquem algumas características específicas que gostariam de ver operacionalizadas em novos materiais, os técnicos referem essencialmente a diferenciação das várias emoções e sentimentos, nomeadamente a tentativa de trabalhar as emoções nas situações de ansiedade e medo. E por fim, "Ser atrativo para a criança/jovem."

Com a análise destes questionários dos técnicos da Rede CARE, chegámos à conclusão que este material adaptado é importante e que pode ser uma boa ajuda para o trabalho dos técnicos. Comprova-se assim a necessidade de materiais didáticos nas sessões da Rede CARE para as crianças vítimas de violência sexual, e justifica-se o desenvolvimento do projeto em questão.

Conclui-se ainda a importância de se criarem conteúdos atrativos, que não sejam fechados nas respostas, e que dêem a oportunidade à criança para perguntar e desenvolver uma relação de confiança com o técnico.

4.2.2. DEFINIÇÃO DE REQUISITOS

Os questionários, as conversas e a entrevista à técnica Sofia Nunes, levaram à reestruturação das temáticas a serem desenvolvidas.

Temáticas Iniciais:

1. Conversação
2. Toque Bom/ Toque Mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

Temáticas Finais:

1. Conversação
2. Sentimentos e Emoções
3. Segredos
4. Autoestima

No desenvolvimento do projeto condensaram-se algumas áreas, nomeadamente o toque bom/ toque mau, que ficou abrangido pelos contextos definidos para o jogo sobre segredos. A questão da vergonha também se incluiu na área das emoções e sentimentos, juntamente com outras sugestões dos técnicos (como por exemplo o sentimento de culpa).

A prevenção deixou de ser uma área específica porque nos apercebemos de que, as conversas resultantes destes jogos, são também uma forma de prevenção. Estando assim, de certa forma, a prevenção presente em todos os materiais.

A última área, anteriormente sobre a prevenção, tinha sido pensada desde o início como um caderno de atividades para as crianças usarem fora da APAV, um objeto para reforçar os temas abordados nas sessões de apoio. No entanto, considerou-se que seria muito informativo e que se estaria a “massacrar” as crianças com a problemática da violência sexual e das situações de risco. Por essa razão, alterou-se o conteúdo deste caderno complementar, que passou a focar-se na autoestima. Seria como um diário lúdico para as crianças usarem livremente e expressarem o que pensam e sentem no dia-a-dia. Mais tarde, este diário passou a ter o formato de agenda.

Nesta fase do projeto ficaram definidos os seguintes requisitos para as atividades a realizar:

- Atividades individuais e simples.
- Atividades analógicas.
- Atividades flexíveis.
- Atividades que promovam a interação entre técnico e criança.
- Atividades atrativas para as crianças.
- Atividades cuja produção não tenha custos elevados.

Definiu-se, assim, que as três primeiras áreas seriam jogos para se realizarem nas sessões de apoio e a última área um diário complementar para a criança usar fora destas sessões.

Os jogos teriam como base as cartas/cartões, por serem os que melhor se adaptavam às necessidades do projeto: fácil de realizar, atividades individuais e simples, custo reduzido, fáceis de se manusear, de guardar e permitindo, ainda, imensas possibilidades a nível de design e ilustração. Esta condição não foi definida logo à partida para todos os jogos, mas, com o desenvolvimento do projeto, verificou-se que os cartões e as cartas eram o tipo de jogo mais adequado e versátil para o contexto em causa.

Outros materiais que pertencem aos jogos, como dados e peças, foram definidos à medida que se pensava em cada jogo e nas suas necessidades específicas.

Conceito

Ao trabalhar questões muito específicas, as ideias não se prendiam à construção de uma narrativa, ou de uma história, mas sim no facto de se conseguirem criar vários elementos em torno de um mesmo conceito e de uma lógica coerente.

Enquanto se definia e se recolhiam os conteúdos a serem elaborados nos jogos, foi necessário pensar num conceito que iria influenciar toda a forma de comunicar, tanto a ilustração com a própria linguagem.

Algo muito falado ao longo de todas as conversas na APAV foi que o grande objetivo das sessões de apoio era que as crianças conseguissem “exteriorizar o que sentem”, “pois elas vivem numa confusão de emoções e pensamentos.”

Esta ideia de “libertar “aquilo que sentimos foi a base para o conceito.

O conceito para os jogos, agenda e as próprias ilustrações centra-se na motivação de se querer ajudar a compreender o pensamento e as emoções destes jovens vítimas de violência sexual.

Com a base nesta questão dos pensamentos, das emoções e sentimentos, de algo abstrato e confuso que representa o que se passe na cabeça destes jovens, escolheram-se os nomes para os jogos.

Inicialmente os nomes dos jogos eram um pouco óbvios, por exemplo “jogo para nos conhecermos”, mas para despertar um pouco a curiosidade e de forma a criar uma alusão aquilo que nos pode “passar pela cabeça”, tentou-se associar algumas palavras ao título dos jogos. Por exemplo o jogo “para nos conhecermos” é no fundo uma maneira de dizer “olá” a uma nova pessoa, e há muitas formas de se dizer “olá”, como “hey!” para alguém mais entusiasta ou “oi...” para alguém mais tímido.

Ficando o nome deste primeiro jogo como “Olá. Oi...Hey! Um jogo para nos conhecermos”. O segundo jogo “Ahah! Grr...Woow. Um jogo para expressar o que sentimos” e por último “Shh! Shh...Um jogo para contar segredos”.

As interjeições ganham muita importância nos títulos. Assim, não só com o trabalho gráfico, mas também com o significado que cada um pode dar às palavras, representa-se o conceito deste projeto.

4.2.3. CONCEÇÃO E PROTOTIPAGEM

4.2.3.1. Desenvolvimento dos Jogos

Os Jogos Rede CARE são constituídos por três atividades pensadas para complementar o apoio especializado a crianças e jovens vítimas de violência sexual.

A base das atividades é a interação entre a criança e o técnico. Por essa razão, os jogos foram pensados de forma a serem flexíveis e adaptarem-se a cada criança e contexto.

Estes jogos não têm como base a pergunta/resposta ou o ganhar/perder. São atividade “não competitivas” que pretendem promover o debate de opiniões e a expressão individual de cada criança e técnico.

Os três jogos foram construídos num constante exercício de nos colocarmos no lugar do outro. Foi necessário pensar “se eu estivesse numa situação de terapia como gostava que as coisas fossem?”, “o que poderia tornar a experiência menos pesada?”, “como me poderia relacionar mais facilmente com o técnico que é na verdade um desconhecido?”, “o que me poderia deixar nervosa?” “o que me poderia deixar à vontade”, “o que poderia eu pensar numa situação destas quando tinha 10 anos?”

Para além da vítima, também foi necessário colocar-nos no lugar do técnico “o que em cada jogo me pode ajudar a estimular o interesse da criança?”, “como é que os meus conhecimentos podem “jogar” com o jogo e tornarem-se num exercício complementar?”.

E claro, como designer, tentar encontrar soluções gráficas para os vários problemas e dúvidas que iam surgindo. “Como pode o design estimular a interação?” “Como pode o design representar as várias temáticas?”, “como pode o design facilitar o trabalho dos técnicos?” “Como pode o design ajudar a informar as crianças?”.

De seguida, cada jogo será apresentado de forma a descrever os seus objetivos nas sessões de apoio. Serão mostrados esboços e explicada a evolução da construção dos vários elementos.

É importante ainda explicar as interações pensadas e alguns pequenos detalhes nos materiais que servem como “guias” para os técnicos. Estas “guias” são linhas orientadoras que através de elementos do design permitem que os técnicos tenham o material agrupado por temas. Por fim, as instruções do jogo.

OLÁ.

O!...

HEY!

Um jogo para nos conhecermos

jogo 1

Este jogo foi concebido para ser utilizado no primeiro contacto entre a criança e o técnico, nas sessões de apoio da Rede CARE. Pretende-se criar um ambiente divertido e descontraído, para que a criança se sinta o mais confortável possível, e possa começar a conhecer o técnico e a estabelecer uma relação de confiança.

Neste primeiro jogo não se abordam diretamente as temáticas da violência sexual.

Há 3 temas nas cartas (Ver Anexo 8):

- Gostos
- Personalidade
- Situações

Este é um jogo de cartas, com várias questões, no qual as respostas são representadas por um símbolo (círculo ou triângulo). Tanto o técnico como a criança respondem a cada pergunta, escolhendo e mostrando uma das peças (em forma de círculo ou triângulo). Quando o técnico e a criança têm a mesma resposta, colocam as peças na “caixa das coisas em comum”. Quando não têm a resposta igual, deixam as peças de lado.

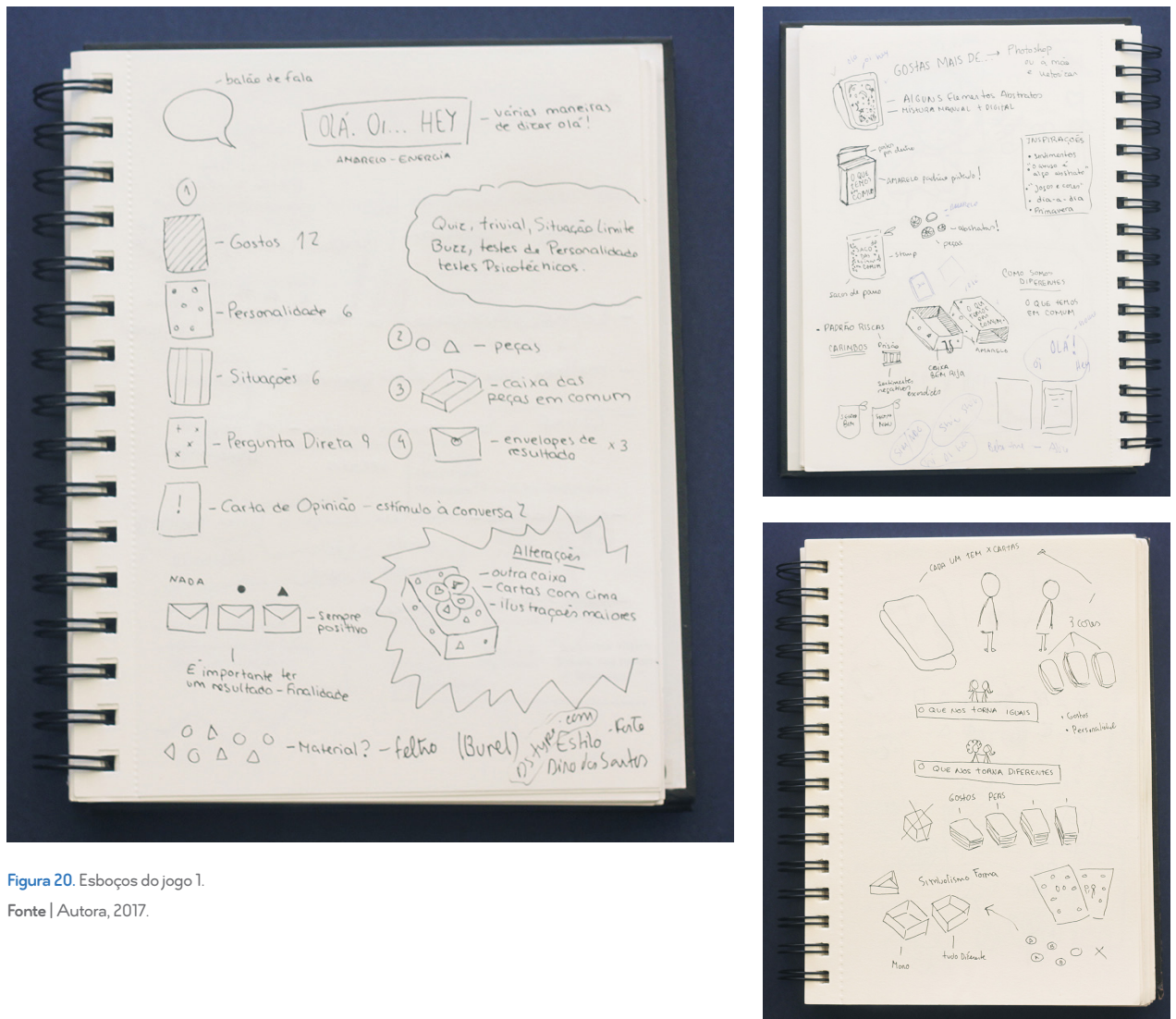



Figura 20. Esboços do jogo 1.

Fonte | Autora, 2017.

O facto de na maioria das cartas estarem apenas duas opções de resposta, deve-se ao propósito de criar um jogo paralelo para se compreender o que o técnico e a criança têm em comum. Por outro lado, pretende-se estimular a conversação, pois a simplicidade das respostas pode fazer com que os jogadores sintam a necessidade de acrescentar algo.

Por exemplo “Estás sozinho e entra um estranho em tua casa. O que fazes?” as respostas possíveis são “fujo e ligo para o 112” ou “digo ao estranho para sair”, temos uma opção mais sensata e uma mais caricata e inconsciente. Podem colocar-se várias outras opções, a criança talvez ligasse primeiro aos pais, por exemplo.



Há ainda uma série de estímulos que foram pensados para que este jogo não tenha uma lógica linear, nem seja um jogo de pergunta/resposta. Pretendeu-se encontrar formas de dinamizar o jogo e promover a conversa. Para além dos três temas, foram então criadas as cartas de perguntas abertas, as cartas de opinião e as cartas com as soluções.

· **Cartas de Resposta Aberta** - Estas cartas são como as anteriores, no entanto não há a opção (triângulo ou círculo), são perguntas mais pessoais onde se pretende que a pessoa fale mais sobre si.

· **Carta de Opinião** - Surgiu com a necessidade de se acrescentar uma resposta. A pessoa tendo apenas duas respostas poderia optar por uma, mesmo que essa não fosse a sua opção. Existindo uma carta de opinião, fica incluído nas regras que se pode acrescentar opções de resposta e “interromper” o jogo para discutir algum tema.

· **Cartas de Solução** - Depois de o técnico e a criança partilharem as suas respostas considerou-se que seria interessante existir uma solução que finalizasse o jogo e que de certa forma funcionasse como uma meta. Foram então realizadas cartas com soluções, sobre o que o técnico e a criança têm em comum, ou não. Estas soluções são frases simples e positivas. Optou-se por não as relacionar com personalidades ou com um possível “tipo de pessoa” que as respostas pudessem eventualmente representar. Estas cartas têm uma função meramente lúdica e de estímulo ao próprio jogo.

Guia para os técnicos

Como todos os jogos são pensados na interação entre a criança e o técnico todos os jogos têm algo que ajuda o técnico a organizar-se. Neste caso temos a divisão dos três temas com as palavras “olá”, “oi.” e “hey”.

As questões sobre os gostos pessoais estão assinaladas com “olá” as questões sobre a personalidade como “oi” e as situações com “hey”. Desta forma o técnico pode organizar previamente ou selecionar apenas um tema de acordo com o trabalho que quer fazer com cada criança (por exemplo, como uma determinada criança poderá haver só a necessidade de abordar as questões da personalidade).

Instruções para o jogo

Para a realização do jogo entre o técnico e a criança, seguem-se as instruções:

1. Dividir as peças entre as pessoas em jogo, cada um tem que ter o mesmo número de círculos e triângulos.
2. Cada pessoa tira uma carta de opinião.
3. O restante baralho fica no centro da mesa e as cartas de “solução” ficam viradas para baixo até ao fim do jogo.
4. Alternadamente, cada jogador tira uma carta e lê as questões em voz alta.
5. Os jogadores partilham as respostas mostrando uma das peças: círculo ou triângulo.
6. Durante o jogo os participantes colocam na “caixa das coisas em comum” as peças das respostas em comum.
7. Durante o jogo os podem usar a carta de opinião sempre que não concordem com as opções que são dadas ou sempre que queiram dar a sua opinião sobre um determinado tema. Esta carta pode ser usada todas as vezes que os jogadores quiserem.
8. No final do jogo, os jogadores devem contar as peças da caixa e ler a solução da peça que mais tiverem em comum: círculo, triângulo ou nenhum.

No caso de a APAV e a Rede CARE realizarem atividades de prevenção com as crianças, de forma a permitir mais opções para os técnicos, previu-se algumas alternativas para se jogar fora do contexto de sessão de apoio:

- O jogo pode ser realizado entre 2 crianças sem alteração da estrutura inicial do jogo.
- No caso de o técnico realizar esta atividade com um grupo de 3 ou mais crianças, propõe-se a simplificação do jogo, utilizando apenas as cartas, sem as peças e a “caixa de coisas em comum”. Neste caso as crianças podem fazer as perguntas entre si, ou responder em grupos de forma a conhecerem-se melhor.
- O técnico pode optar por ser moderador, realizar as perguntas e estimular a conversa ou participar de igual maneira à dos outros jogadores, mostrando a sua personalidade e gostos.

HAHA!
GR...
WOW.

Um jogo para expressar o que sentimos

jogo 2

É fundamental trabalhar as emoções para solucionar conflitos e sentimentos negativos associados a um caso de violência sexual. Assim, este segundo jogo está focado na questão da expressão individual dos sentimentos e emoções, tal como na percepção da forma como os outros sentem.

Este jogo tem como objetivo a compreensão dos próprios sentimentos e emoções de forma a relacioná-los com situações específicas da vida. Promovendo a interação entre o técnico e a criança, pretende-se reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa e desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

Não é um jogo em que haja uma resposta certa ou errada, nem sequer é necessário existir sempre uma resposta. O importante é que a criança converse e que consiga pensar e refletir sobre o que sente e considere as situações da sua vida que lhe fazem despoletar essas emoções.

Primeiramente, foi importante definir quais as emoções que se pretendiam representar, como seria a sua “imagem”, e como se iria realizar a ligação entre as representações, a criança e o técnico.

Na lógica das emoções primárias, que podem ser expressas através do rosto, existem seis expressões que estão na base: **Alegria, Tristeza, Surpresa, Raiva, Repulsa e Medo.** (Gleitman, 1986, p. 500)

Foi com base nestas seis emoções que se contruiu o jogo e, através de cartões ilustrados, foram representadas graficamente.

De seguida, surgiu a necessidade de representar sentimentos e emoções que estivessem intimamente ligados à problemática da violência sexual infantil.

Como resultado da investigação realizada, bem como dos questionários, entrevistas e conversas com os técnicos, chegou-se às seguintes emoções e sentimentos: **Culpa, Gratidão, Solidão, Vergonha, Confiança, Coragem.**

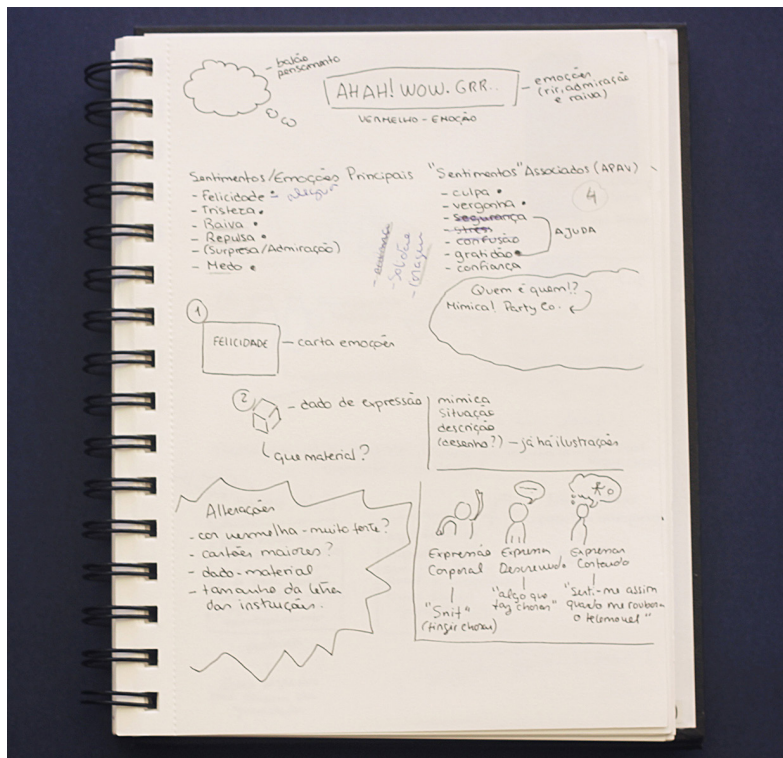


Figura 21. Esboços do jogo 2.

Fonte | Autora, 2017.

O jogo é constituído por doze cartões com sentimentos e emoções.

Para se jogar pretendia-se uma lógica muito simples, em que, alternadamente, um jogador retirava uma carta e tentava descrever a emoção/sentimento sem dizer o seu nome, enquanto que o outro jogador tentava adivinhar. Por exemplo, com a carta “Tristeza” o jogador poderia dizer que é “algo que nos faz chorar”.


No entanto, uma vez mais, surgiu a necessidade de elaborar mais dinâmicas no jogo e decidiu-se assim criar um dado que desse alternativas à forma como se vai “expressar” aquela emoção/sentimento.

Assim, depois de um jogador retirar uma carta e lançar o **dado**, tem as seguintes opções:

Mímica: o jogador através de gestos e sons tenta exprimir a emoção/sentimento.

Descrição: o jogador através de palavras (mas sem dizer o nome da emoção/sentimento) tenta descrevê-la.

Situação: O jogador conta uma história ou uma situação que remetam para a emoção/sentimento.



Inicialmente considerou-se também a hipótese “desenho”, mas como se estava a realizar uma representação com ilustrações, os jogadores poderiam simplesmente imitar a ilustração.

Juntamente com os técnicos, definiu-se o jogo e concordou-se que “mímica” seria a hipótese que apareceria em menor quantidade. Ao contrário de “situação” que é a hipótese, que aparece em maior quantidade e permite que a criança fale sobre o seu caso.

Guia para os técnicos

Como orientação para os técnicos dividimos as emoções entre as 6 emoções primárias e as 6 restantes.

As personagens apresentam pele vermelha nas 6 emoções primárias e pele azul nas outras 6. Desta forma o técnico pode adquirir essa informação de uma forma fácil e rápida, de modo a organizar o jogo e a criar novas abordagens do mesmo.

Instruções para o jogo

Para a realização do jogo entre o técnico e a criança, seguem-se as instruções:

1. Colocar os cartões no centro da mesa.
2. Alternadamente, um dos jogadores lança o dado e tira um dos cartões.
3. O jogador tenta expressar a emoção ou sentimento através do que lhe calhou no dado: gestos e mímica; tentando descrever a emoção ou sentimento sem dizer o seu nome; ou contando uma situação/história.
4. Os jogadores que não tiraram a carta têm que tentar adivinhar de que sentimento ou emoção se trata. Têm que compreender a outra pessoa e a forma como ela sente para descobrirem o maior número de emoções.

O jogo pode ser realizado entre 2 a 4 crianças sem alteração da estrutura inicial do jogo.

Foram 12 as emoções e sentimentos selecionados para este jogo. Dessa forma, não se aconselha a participação de mais de 4 pessoas, para permitir que cada uma tenha a oportunidade de jogar, no mínimo, 4 vezes.

O técnico pode optar por ser moderador ou participar como os outros jogadores.

SHH...

SHHH!

Um jogo para contar segredos

jogo 2

“Uma criança que guarda segredo em relação a uma solicitação sexual de um adulto da qual foi objecto fá-lo porque tem a sensação de que se trata de um mal menor: a criança sente-se angustiada e não sabe como é que se poderá desfazer da sua ansiedade.

Se ela esconde um convite desonesto, há um risco bastante grande de que fique calada se vier a sofrer realmente um abuso. Por mais aberrante que isto possa ser, o agressor domina de tal modo a sua vítima que consegue fazer incidir sobre ela o peso da culpa. Para além de ser agredida, a criança deixa-se convencer pelo seu opressor de que a responsabilidade é dela, e que será punida e rejeitada se o segredo for revelado. Nesta relação distorcida, o agressor chega a levar a criança a acreditar que é ele, o adulto, que é a vítima daquela criatura pequena e má.

É por esta razão que é de uma importância fulcral que a criança saiba, sinta e compreenda que pode e deve falar livremente sobre os factos que dizem respeito à sexualidade, sem que isso faça os pais entrarem em pânico. Quando a criança fala sobre uma solicitação sexual mal ela lhe foi dirigida, o processo do predador está sabotado. Quando a criança se cala, foi apanhada na engrenagem.” (Robert, 2003, p. 91)

Infelizmente muitas crianças guardam, ou são obrigadas a guardar segredo relativamente a um abuso. Foi com base neste problema que se construiu este jogo de forma a ajudar a criança a conseguir distinguir os segredos bons dos maus, bem como a pensar e a aprender sobre as situações de risco, os toques em cada contexto, as questões de segurança e saber a quem pedir ajuda.

“Há segredos bons, que nos deixam feliz e sabem bem. Os segredos bons são para guardar (...) os segredos maus são para contar.”

(Robert, 2003, p. 40)

Este jogo aborda mais especificamente a questão da violência sexual infantil, e por essa razão foi o mais difícil de seleccionar conteúdos e de os escrever de forma adequada e clara.

É constituído por pequenos cartões e dois envelopes.

Os segredos foram resultado de toda a investigação, das leituras e conversas, refletem vários contextos e intervenientes (desde familiares, namoro, desconhecidos).

Foi importante incluir as questões de segurança relacionada com os predadores online e com o uso das redes sociais e internet, uma realidade muito presente na vida dos jovens.

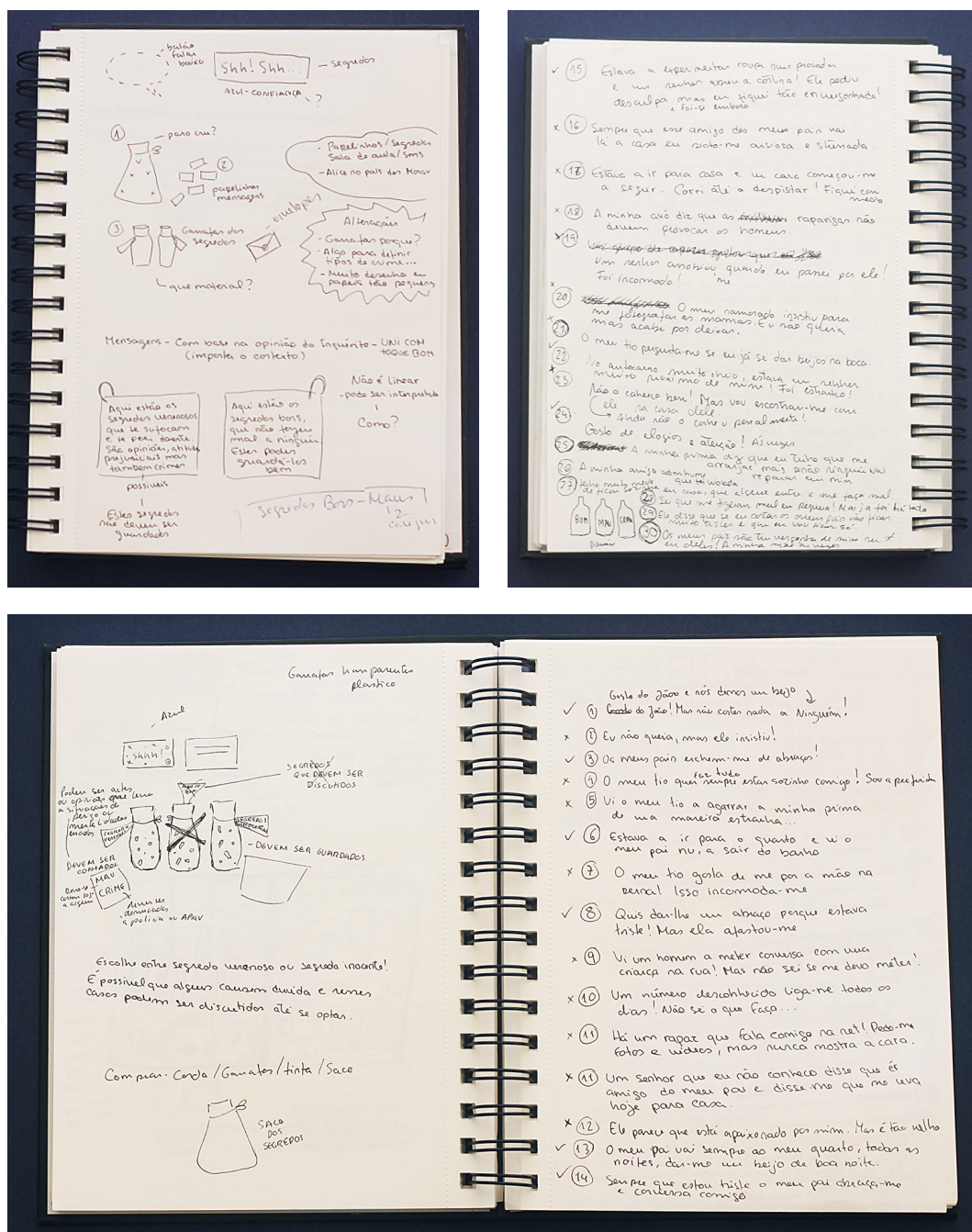


Figura 22. Esboços do jogo 3.
Fonte | Autora, 2017.

Nestes cartões estão segredos, de anônimos (imaginários), e a criança e o técnico têm que definir se são segredos bons ou segredos maus, colocá-los no respectivo envelope e decidir a quem os enviar.

Os envelopes contêm a pergunta “A quem enviarias estes segredos?”, de forma a fazer com que a criança reflita sobre a quem poderia pedir ajuda nas diversas situações.

Inicialmente estas frases representavam contextos duvidosos, onde se pretendia que as crianças pudessem falar com o técnico e juntos decidirem se os segredos representavam “crimes”, “situações perigosas”, “opiniões perigosas” ou “situações sem maldade”.

No entanto, o jogo estava a tornar-se demasiado complexo ao ponto de ser difícil de interpretar.

Estes segredos foram avaliados pelos técnicos da Rede CARE e reformulados várias vezes, de forma a não representarem nunca contextos duvidosos (algo que poderia ser contraproducente e deixar a criança com mais dúvidas). Por essa razão, simplificou-se o jogo e limitaram-se as hipóteses para “segredos bom” e “segredos maus”.

No final do jogo pretende-se que a criança consiga distinguir entre um segredo bom e um segredo mau, saber como pedir ajuda e em quem confiar. Sublinhamos ainda a importância de promover os comportamentos seguros e identificar situações de risco.


Seguem-se as frases finais presentes nos cartões:

Segredos Bons:

1. “Gosto do João e nós demos um beijo. Mas não contes a ninguém!”
2. “Os meus pais enchem-me de abraços sempre que chego a casa.”
3. “Quanto estou triste o meu padrasto vem falar comigo para o meu quarto. Sinto-me à vontade para desabafar com ele.”
4. “O meu pai vai sempre ao meu quarto, dar-me um beijo de boa noite.”

Segredos Maus:

1. “O meu primo gosta de me agarrar e apalpar. Isso incomoda-me ...”
2. “Vi um homem a agarrar e a agredir uma criança na rua. Não sei se me devo meter...”
3. “Falo com um rapaz na internet. Gosto de falar com ele, mas agora começou a pedir-me fotos sem roupa...”
4. “Um amigo meu contou-me que foi obrigado a despir-se e a beijar um adulto. Ele disse que já foi há muito tempo por isso não vale a pena fazer denúncia.”

- 
5. “O meu tio disse-me que é normal os familiares beijarem-se na boca...”
 6. “Um número desconhecido liga-me todos os dias! Não sei o que faça...”
 7. “Uma senhora disse-me que é amiga do meu pai e que hoje me dava boleia da escola para casa...”
 8. “O meu namorado insistiu para me fotografar os seios. Eu não queria, mas acabei por deixar...”
 9. “Ainda não o conheci pessoalmente. Por isso combinámos um encontro na casa dele...”
 10. “O meu ex namorado veio atrás de mim e tentou beijar-me à força...”
 11. “Ganhei coragem e contei à minha mãe que há um homem anda sempre a tentar apalpar-me. Mas ela não acreditou e agora não sei a quem posso pedir ajuda...”

Guia para os técnicos

De uma forma muito subtil e simbólica, os técnicos poderão automaticamente reconhecer uma carta. As dos “segredos bons” têm as suas frases a terminar com um ponto final e as dos “segredos maus” terminam com reticências, sugerindo que há mais coisas que devem ser ditas/reveladas.

Instruções para o jogo

Para a realização do jogo entre o técnico e a criança, seguem-se as instruções:

1. Colocar os cartões no centro da mesa.
2. Alternadamente, um dos jogadores retira um cartão e lê o segredo em voz alta.
3. Os dois jogadores devem discutir se é um “segredo bom” ou um “segredo mau”.
4. Os jogadores colocam o segredo no respetivo envelope.
5. Sempre que um segredo for para um envelope a criança tem o poder de decidir a quem o enviaria.
6. O técnico deve esclarecer e questionar as opções da criança.

O jogo pode ser realizado entre 2 a 4 crianças sem alteração da estrutura inicial do jogo.

No caso de o técnico realizar a atividade com mais de 4 crianças propõe-se que estas formem pequenos grupos. Desta forma as crianças podem discutir entre elas o que consideram situações de risco e a quem podem pedir ajuda.

Mais uma vez, o técnico pode optar por ser moderador ou participar de igual maneira à dos outros jogadores.

Considerações finais sobre os jogos:

1. Todos os jogos são individuais e a sua duração pode ser ajustada conforme as necessidades.
2. Os técnicos podem escolher previamente as cartas a serem jogadas, de forma a escolherem especificamente os conteúdos a trabalhar com cada criança.
3. Os jogos podem ser usados durante as sessões de apoio a crianças vítimas de violência sexual, bem como fora das sessões como atividades lúdicas e de prevenção.
4. Os jogos podem variar entre 2 a 10 jogadores. O técnico pode participar ou ser um mediador, sendo a sua presença sempre importante.
5. O jogo destina-se a crianças dos 10 aos 12 anos, no entanto não há qualquer impedimento para crianças mais novas ou mais velhas jogarem. Fica ao critério do técnico garantir que as atividades são adequadas a cada criança.

4.2.3.2. Desenvolvimento da Agenda

A autoestima da criança é “a ideia de si mesmo como capaz de dominar habilidades e de concluir tarefas.” (Papalia, 2006, p. 402)

A ideia de um caderno de atividades, tipo diário, tinha surgido no início do projeto de forma a trabalhar-se a auto estima e a reforçar algumas questões de prevenção. A importância de respeitar a privacidade e a individualidade de cada um, de forma a proporcionar atividades fora das sessões de apoio, foi sempre vista, pelos técnicos, como uma mais valia para complementar os jogos.

O diário acabou por se transformar numa agenda. Pareceu-nos que assim se adaptava melhor ao contexto da Rede CARE, podendo a criança, por exemplo, marcar os dias em que tem sessões de apoio e assim a agenda fazer parte de todo o processo e não ser apenas um objeto externo.

A agenda é também, de certa forma, símbolo de uma vida ativa, de atividades sociais e de eventos, representando um certo “controle” na própria vida. Quem tem uma “agenda cheia” é porque tem um dia rico e preenchido. Esta ideia de agenda revelou-se mais positiva em comparação com a ideia de “diário”, muito associada aos segredos e às coisas que não queremos que ninguém saiba.

Assim, foi contruída uma agenda para o ano 2018, para ser entregue a cada criança no início das sessões e ser preenchida de forma livre, com textos, colagens e desenhos.

A agenda tem os 12 meses do ano e, como se pretende que a criança exprima os seus sentimentos, decidiu-se que as várias páginas são acompanhadas por uns *smiles* e a pergunta “Como te sentiste nestes dias?”. A criança pode fazer uma cruz, riscar ou pintar o *smile* que reflita os seus sentimentos “feliz”, “triste”, “chateada/zangada” e “apático/indiferente”.

Os vários meses são também acompanhado por “notas” e “não esquecer de...”: algumas secções para estimular a criança a escrever.

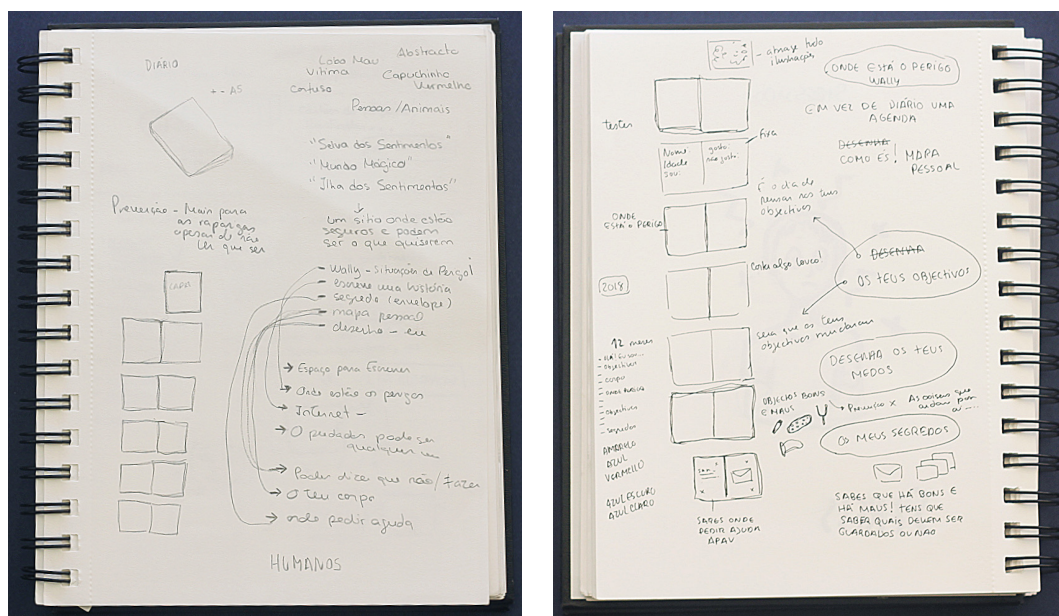


Figura 23. Esboços da agenda.

Fonte | Autora, 2017.

Depois de várias alterações ficaram definidas as atividades que respondem a algumas necessidades identificadas nos questionários aos técnicos, algumas são mais divertidas, outras mais íntimas e pessoais:

1. Sonhos Acordados

Uma atividade para a criança escrever/desenhar sobre os seus objetivos e sonhos. Uma competência importante a ser desenvolvida. Esta atividade contém o seu título e as palavras “sonhos” “objetivos” de forma a guiar a criança.

2. Desabafos

Uma atividade para a criança escrever/desenhar/colar o que bem entender. A palavra “Desabafos” está presente, e o resto das páginas são ilustradas.

3. Coisas de que Gosto

Uma atividade para a criança escrever/desenhar/colar coisas de que gosta.

4. Coisas de que Não Gosto

Uma atividade para a criança escrever/desenhar/colar coisas de que não gosta.

5. Sinto-me assim quando... (alegria)

Uma atividade para a criança expressar o que a faz sentir feliz.

6. Sinto-me assim quando... (tristeza)

Uma atividade para a criança expressar o que a faz sentir triste.

7. O que mais gosto em mim/ o que menos gosto em mim

Uma atividade para a criança escrever/desenhar/colar sobre o que mais (e menos) gosta nela mesma. Sendo que há muito mais espaço para as coisas positivas.

8. Calma e Confiança

Uma atividade para a criança escrever/desenhar/colar sobre o que a deixa tranquila, calma e com confiança.

9. Segredos Profundos

A criança pode escrever/desenhar/colar sobre aquilo que "esconde" e aquilo que "revela".

10. Sinto-me assim quando... (vergonha)

Uma atividade para a criança escrever/desenhar sobre o que a faz/fez sentir-se embaraçada ou envergonhada.

11. Sinto-me assim quando... (coragem)

Uma atividade para a criança escrever/desenhar sobre o que a faz/fez sentir-se corajosa.

12. Marca na tua Agenda

Podem existir no apoio da Rede CARE crianças que não festejem dias como o Natal ou a Páscoa. Por essa razão, decidiu-se que a criança poderia marcar os dias que fizessem mais sentido para si, propondo-se os seguintes:

O dia do teu aniversário.

O dia de aniversário das pessoas de quem gostas.

O dia mais feliz do ano.

Um dia em que conheceste um sítio novo.

Um dia em que fizeste uma loucura.

Um dia em que te riste até chorar.

Um dia em que tiraste uma grande nota.

Um dia em que ajudaste alguém.

Um dia para esquecer.

Um dia dedicado aos amigos.

Um dia dedicado a alguém especial.

Um dia de muito calor.

Um dia de muito frio.

Um dia em que recebeste algo especial.

Um dia em que apanhaste um susto.

Um dia injusto.

Um dia que realizastes um sonho.

13. Contactos

Por último, os contactos da criança. Numa fase final do projeto os técnicos da APAV sugeriram que se acrescentasse dois contactos úteis: a linha de apoio à vítima e o número nacional de socorro.

Tal como os jogos, a agenda foi alvo de avaliações e melhorias, sendo que algumas atividades foram alteradas ou excluídas.

4.2.4. DESIGN E ILUSTRAÇÃO

Não há, evidentemente, uma resposta concreta e objetiva sobre o que poderiam ser as ilustrações ideais para uma faixa etária tão específica, como a dos 10 aos 12 anos.

Esta é uma área artística, neste caso com ligações ao universos do design de comunicação, mas como sabemos, passível de muitos modos de expressão e de muitas abordagens diferentes.

Para a escolha das ilustrações que complementassem os conteúdos escolhidos para os jogos e para a agenda que pretendíamos realizar, foi efetuada uma pequena recolha de ilustrações, que se mostraram interessantes do ponto de vista da autora, próximas do seu universo de expressão e destinadas evidentemente a um público juvenil. Foram estas algumas das imagens que serviram de incentivo e inspiração.



Figura 24. Ilustração de João Vaz de Carvalho, 2009.

Fonte | Portugal Bologna 2012.

Disponível em www.portugalbologna2012.com (Consultado a 24/05/2017).



Figura 25. André da Loba, Antologia Poética, Bocage, 2010.

Fonte | Portugal Bologna 2012.

Disponível em www.portugalbologna2012.com (Consultado a 24/05/2017).



Figura 26. Bernardo Carvalho, O Mundo num Segundo, 2008.

Fonte | Portugal Bologna 2012.

Disponível em www.portugalbologna2012.com (Consultado a 24/05/2017).



Figura 27. Danuta Wojciechowska, Rãs, Príncipes e Feiticeiros, 2008.

Fonte | Portugal Bologna 2012.

Disponível em www.portugalbologna2012.com (Consultado a 25/05/2017).



Figura 28. Afonso Cruz, Ilustrações do livro “A Contradição Humana”, 2010.

Fonte | Portugal Bologna 2012.

Disponível em www.portugalbologna2012.com (Consultado a 25/05/2017).

Na criação de personagens ilustradas para um público infantil o fundamental é que a criança se identifique e goste dos desenhos. Muitas vezes opta-se por ilustrar animais ou seres imaginários que representem as pessoas e as suas personalidades, não existindo preocupação em relacionar as características físicas da personagem com as da criança.

Vemos muitos livros infantis com desenhos lindíssimos, onde se observa uma certa tendência em representar o traço inexperiente da criança, sendo discutível se estas ilustrações são mais apelativas para o adulto ou para a própria criança.

Para este projeto, encontrar o estilo gráfico adequado foi um grande desafio. No entanto, existiam pontos fundamentais a ter em consideração que, a par do universo de imagens referidas atrás, se tornaram as linhas orientadoras para a criação das ilustrações:

1. Personagens Humanas - Este projeto aborda temáticas da violência sexual, onde o corpo humano tem bastante importância, assim como a expressão facial de sentimentos complexos como a “culpa” ou a “confiança”. Por essa razão optou-se por criar personagens humanas que representassem crianças.

2. Faixa Etária - Este projeto é destinado a jovens entre os 10 e os 12, o que faz com que as ilustrações não possam ser nem muito adultas nem muito infantis.
3. Personagens Femininas e Masculinas - Inicialmente por serem as raparigas as maiores vítimas pensou-se em realizar um “projeto mais feminino”. No entanto, esta questão, da pertinência de conteúdos separados para raparigas e rapazes – que tem dado origem a muitos debates – revelou-se de menor importância perante um tema tão universal como o da violência sexual infantil. Desta forma optou-se por encontrar representações apelativas para todos os jovens e quando se criaram as personagens, incluíram-se tanto figuras masculinas, como femininas.
4. Personagens Diversas e Anónimas - Tal como a questão dos rapazes e raparigas, também se optou por representar crianças de várias cores, tipos de cabelo e estilos. Além disso, tanto as formas (pouco realistas e desproporcionais), como as cores (também não realistas) foram escolhidas propositadamente. Este projeto não contém uma narrativa, sendo que estas personagens são pontualmente complementares do texto, não sendo identificadas por um nome ou uma personalidade específica.
5. Conceito do Projeto - O conceito de uma certa “explosão” de emoções, de confusão de sentimentos e emoções está presente em todas as ilustrações.
6. Sensibilidade nos Conteúdos Seleccionados - Sendo a área da violência sexual um tema muito sensível, foi necessário criar ilustrações que complementassem o conteúdo selecionado de forma cautelosa, para não gerar interpretações erradas e confirmar, sempre, junto dos técnicos que a comunicação era clara.
7. As ilustrações da autora - Por último foi também tido em consideração o próprio traço e modo criativo da autora, de forma a que o projeto refletisse também o seu trabalho enquanto ilustradora.

Conceito

O conceito da ilustração assenta em vários pontos que se consideraram interessantes para a faixa etária. Há uma linguagem inspirada no mundo dos sonhos, dos sentimentos e emoções, de um universo próprio dos jovens.

São ilustrações com muita cor, com um traço predominantemente arredondado e com dinâmicas de contornos brancos para dar mais destaque a alguns elementos em relação ao fundo.

No processo da criação das ilustrações foram realizados esboços, com desenhos e imagens até se chegar à ideia e composição gráfica pretendida. As ilustrações foram desenhadas em papel e depois trabalhadas e pintadas digitalmente. Por último, foram aplicadas texturas para enriquecer as ilustrações.

Colocamos em baixo, como exemplo, a ilustração da emoção “Gratidão” para demonstrar este processo de criação.



Figura 29. Ilustração “Gratidão” esboço em grafite, esboços digitais e ilustração final.
Fonte | Autora, 2017.

Cor

“O contexto é o critério que determina se uma cor é agradável e adequada ou falsa e com falta de gosto. Uma cor pode aparecer em todos os contextos possíveis (...) e despertar sentimentos positivos e negativos.”

(Heller, 2007, p. 18)

Para este projeto foram realizados vários estudos de cor até encontrar uma paleta de cores alegres que transmitissem energia, alegria e, por outro lado, transmitissem também um ambiente calmo.

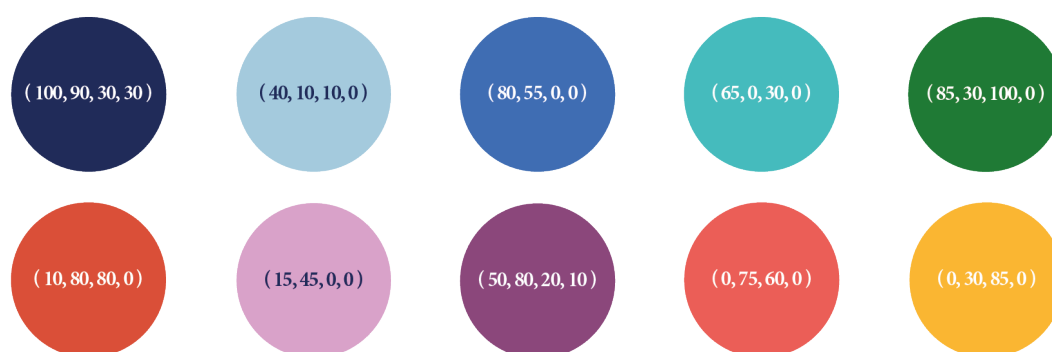


Figura 30. Paleta de cores.

Fonte | Autora, 2017.

As cores selecionadas foram ligeiramente alteradas de acordo com as necessidades específicas de cada elemento do projeto. Por exemplo, no caso das cartas com texto em amarelo, foi acrescentado 10% de preto, para facilitar a leitura da cor amarela sobre o fundo branco.

A cor neste projeto tem também um objetivo funcional. É usada para criar hierarquias e organizar os vários elementos dos jogos e agenda. Inicialmente foram escolhidas as três cores primárias para se diferenciar cada jogo: Jogo 1 (Amarelo); Jogo 2 (Magenta) e jogo 3 (Azul).

Com o desenvolvimento do projeto e com a definição dos tons das cores que combinavam, alterou-se o magenta para um rosa avermelhado. Surgiu ainda a necessidade de atribuir uma cor secundária a cada jogo, resultando assim: Jogo 1–Amarelo e Vermelho; Jogo 2–Rosa e Roxo; Jogo 3 – Azul e Azul Turquesa.



Figura 31. Combinações de cores para os jogos.

Fonte | Autora, 2017.

Optou-se pelo azul claro como cor principal para todo o jogo de forma a transmitir uma ideia de calma e confiança, sendo usado na caixa, nas instruções e na agenda. O azul também é estrategicamente escolhido para o terceiro jogo, que é o mais “pesado” e que aborda temáticas mais complexas, sendo que o azul é a cor ideal para criar um ambiente tranquilo. “Não existe nenhum sentimento negativo em que predomine o azul. Não é de estranhar que o azul seja tão aceite.”

(Heller, 2007, p. 23)

Em vez da cor preta, o azul escuro é usado no texto e nas sombras das ilustrações. O fundo e os espaços em branco são muito utilizados para criar contraste com as cores vivas das ilustrações.

O rosa avermelhado e o roxo fazem parte das cartas com as cores mais fortes, isso deve-se ao facto de estas serem sobre as emoções, representando algo muito vivo com cores vibrantes.

Por último, o amarelo é uma cor associada à diversão e otimismo (Heller, 2007, p. 85), sendo a cor escolhida para o jogo dedicado ao primeiro contacto entre técnico e criança.

4.2.4.1. De um Alfabeto Ilustrado ao Design Final

Inicialmente foram desenhados vários símbolos que, no seu conjunto, permitiriam compor as ilustrações finais de uma forma expressiva e coerente. Estes símbolos são elementos da natureza, objetos, pontuação, balões de fala, entre outros.

O desenho de pontos de exclamação, asteriscos ou balões de pensamento tiveram como inspiração a banda desenhada e os seus elementos, de forma a mostrar o que as personagens pensam e sentem.

Como se pode observar (Figura 43) foram desenhados vários elementos de forma a representar o tema de cada jogo (Gostos, Pensamento e Segredo). Para o primeiro jogo, tentou-se representar tudo aquilo de que as crianças gostam. Representámos elementos como o sol, a lua (dia/noite), a neve, os animais, os doces, os jogos, a natureza, os corações, a música, as viagens, a riqueza/ambições, entre outros elementos, aos quais se atribuíram significados. Incluíram-se ainda os sentidos e optou-se por usar balões de fala, já que o objectivo deste jogo é promover a conversa.

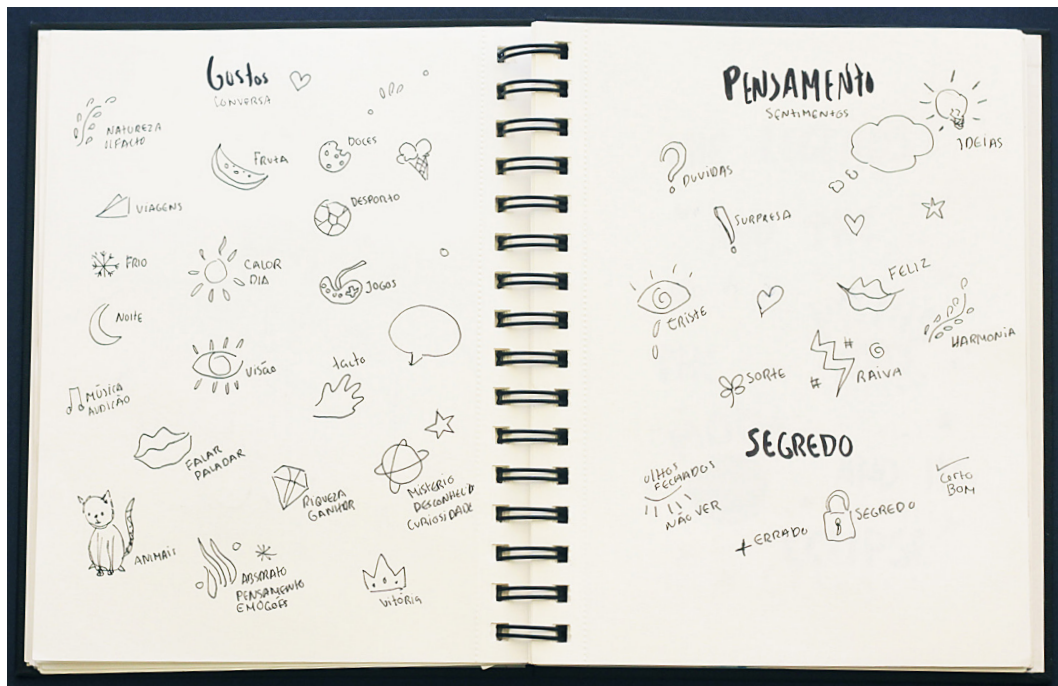


Figura 32. Esboços de elementos.

Fonte | Autora, 2017.

Estes elementos todos juntos formaram as ilustrações dos jogos. Todas as ilustrações para as cartas seguiram esta lógica: esboços dos elementos, esboços da composição, pintura e tratamento digital.



Figura 33. Desenho com lápis, caneta, aguarela. Desenho e pintura digital com as primeiras alterações.

Sombras, texturas e alterações (neste caso criaram-se os balões)

Fonte | Autora, 2017.

OLÁ.
OI...
HEY!

Um jogo para nos conhecermos

jogo 1

O formato das cartas foi escolhido de acordo com o que se considerou ser a dimensão adequada para que as cartas fossem seguradas e manuseadas com facilidade.

Estas cartas contêm a ilustração que representa este primeiro jogo, tendo no seu verso uma interjeição “olá, oi, hey” e uma questão a ser respondida, juntamente como as opções de resposta (círculo e triângulo). Escolheram-se formas geométricas simples para facilitar as opções do jogo.



Figura 34. Ilustração final, carta do jogo 1.
Fonte | Autora, 2017.

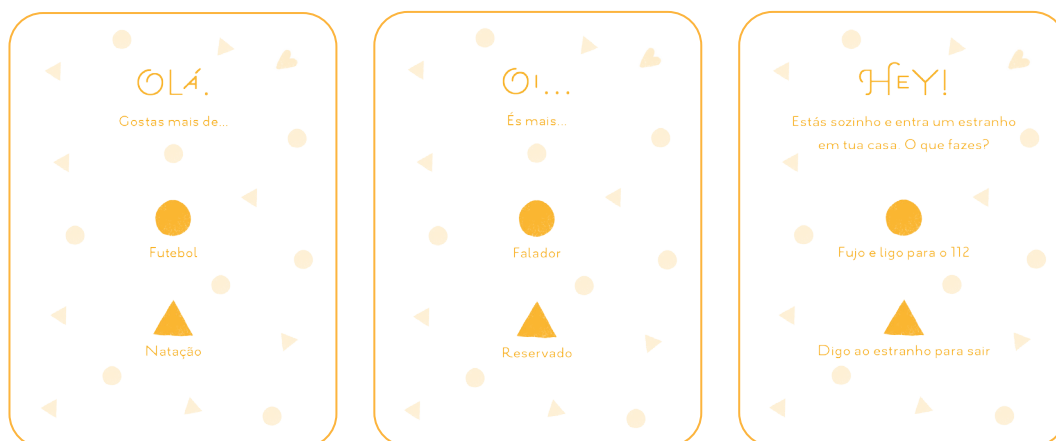


Figura 35. Versos das cartas do jogo 1.
Fonte | Autora, 2017.

A Carta de opinião tem a cor vermelha de forma a destacar a sua importância no jogo.

As cartas de solução apresentam um design simples para os jogadores conseguirem identificar de forma imediata as opções “círculo”, “triângulo” ou nenhum.

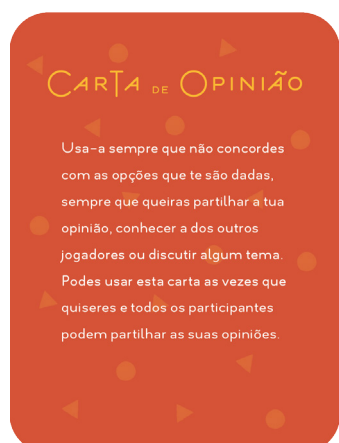


Figura 36. Carta de opinião.
Fonte | Autora, 2017.



Figura 37. Frentes e versos das cartas de solução.
Fonte | Autora, 2017.

Materiais Complementares

No design da “Caixa das Coisas em Comum” optou-se por usar apenas a cor amarela para os jogadores, uma vez mais, identificarem facilmente a que jogo esse elemento pertence e, obviamente, o texto com a sua denominação. No verso da caixa está uma pequena ilustração e no fundo da caixa pode-se ler “Colocar as Peças em Comum”.



Figura 38. Representação ilustrativa da "caixa das coisas em comum" – vista geral e interior
Fonte | Autora, 2017.

As peças triangulares e circulares também são amarelas e contêm brilho para lhes dar um ar “precioso” e uma textura diferente.



Figura 39. Representação ilustrativa das peças – circular e triangular.
Fonte | Autora, 2017

Elementos que constituem o jogo:

- 12 cartas sobre gostos pessoais
- 6 cartas sobre personalidade
- 6 cartas de situações
- 9 cartas de pergunta direta
- 2 cartas de opinião
- 3 cartas de solução
- 1 caixa
- 48 peças triangulares
- 48 peças circulares

HAHA!
GR...
WOW.

Um jogo para expressar o que sentimos

jogo 1

No segundo jogo, a ilustração principal teve como objetivo representar aquilo que as crianças pensam e sentem. Foram usados elementos como uma lâmpada (ideias), pontos de exclamação e pontos de interrogação.

Escolhemos ainda alguns elementos associados a “emoções boas”: corações, estrelas, trevos da sorte. E outros elementos associados a “emoções más”: cruzeiros, raios, gelo.

Foram ainda selecionadas as emoções mais conhecidas: a alegria (boca a sorrir) e a tristeza (olho a chorar). Os balões nesta ilustração são de pensamento (e não de fala), sendo este um jogo sobre as nossas emoções internas.



Figura 40. Ilustração final, carta do jogo 2.

Fonte | Autora, 2017

“É evidente que temos um vasto repertório de expressões emocionais, sendo a maior parte delas transmitida pela face. Sorrimos, rimos, choramos, ficamos carrancudos, arreganhamos e rangemos os dentes.”

(Gleitman, 1986, p.458)

Depois de estudarmos as expressões faciais e corporais para cada emoção, foram realizados sucessivos esboços até chegarmos às ilustrações finais.

Das personagens desenhadas “saem” simbolicamente as emoções com os elementos escolhidos para representar cada uma. Por exemplo, no caso da tristeza (Figura 41) optou-se por representar cruzeiros, como algo que nos faz sentir mal (ou algo errado), as gotas que representam o choro e a roupa contem uma nuvem negra, representando um dia triste de chuva. Numa fase avançada dos esboços decidiu-se que a orientação da personagem poderia indicar se a emoção é positiva ou negativa, sendo que as emoções que estão para trás (lado esquerdo) representam emoções negativas e as personagens que estão voltadas para a frente (lado direito) representam emoções positivas. A única exceção a esta regra é a “surpresa”, que pode ser boa ou má, estando por esse motivo a personagem numa posição frontal.



Figura 41. Ilustração “Tristeza” esboços em grafite, esboço digital e ilustração final.
Fonte | Autora, 2017

Fez-se um esforço para se representar o mesmo número de rapazes e raparigas e criou-se alguma organização através das cores. (Tabela 4)

Nas emoções primárias as personagens têm pele vermelha e cabelo azul; nas restantes emoções, as personagens tem pele azul e cabelo vermelho, amarelo ou azul claro. Tentou-se estruturar as cores usadas, com a personagem e a emoção/sentimento que representa.

E/S	Personagem	Cor Pele	Cor Cabelo	Cor Roupa	Orientação
Alegria	Rapaz				Direita
Tristeza	Rapariga				Esquerda
Surpresa	Rapaz				Centro
Repulsa	Rapariga				Esquerda
Medo	Rapaz				Esquerda
Raiva	Rapariga				Esquerda
Solidão	Rapaz				Esquerda
Gratidão	Rapariga				Direita
Confiança	Rapaz				Direita
Coragem	Rapariga				Direita
Vergonha	Rapaz				Esquerda
Culpa	Rapariga				Esquerda

Tabela 4. Organização para as ilustrações das emoções.

Fonte | Autora, 2017.

Elementos que constituem o jogo:

12 cartões de emoções e sentimentos

1 dado

Os cartões contêm a ilustração que representa o jogo. No seu verso a denominação de um sentimento/emoção e a respetiva ilustração. Estes cartões tem uma dimensão maior do que o jogo anterior, essencialmente para que se vejam bem as ilustrações. Neste caso, devido à dimensão, optou-se por uma orientação horizontal, podendo os jogadores segurar a carta com as duas mãos.

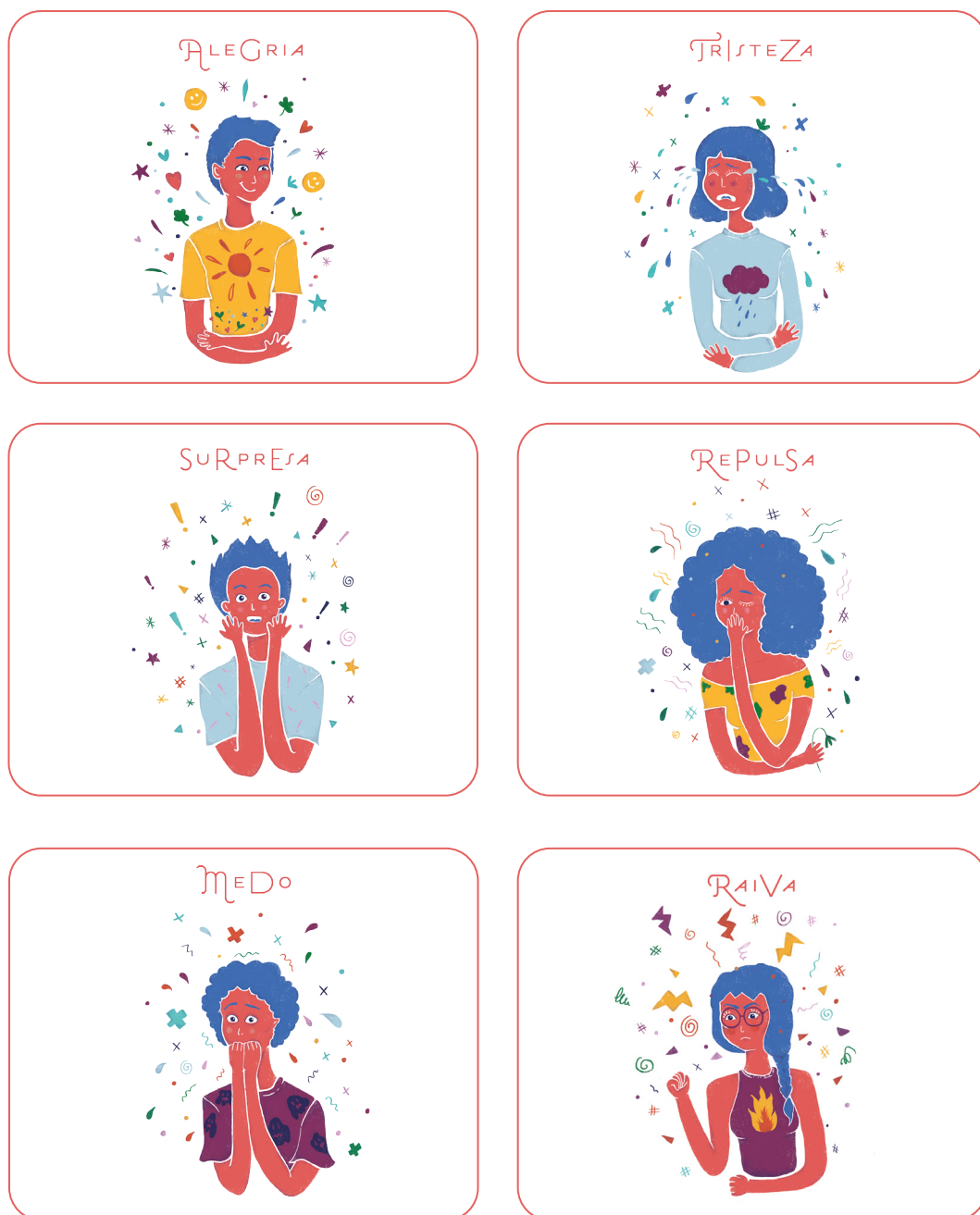


Figura 42. Cartas de emoções primárias "Alegria", "Tristeza", "Surpresa", "Repulsa", "Medo" e "Raiva".
Fonte | Autora, 2017.



Figura 43. Cartas de emoções "Solidão", "Gratidão", "Confiança", "Coragem", "Vergonha" e "Culpa".
Fonte | Autora, 2017.

Materiais Complementares

O design do dado foi simples e teve como cor principal o rosa avermelhado, de forma a relacionar-se automaticamente com as cartas do jogo. Em cada fase do dado está uma das palavras: "mímica", "descrição" e "situação".



Figura 44. Representação ilustrativa do dado.
Fonte | Autora, 2017.

SHH...

SHHH!

Um jogo para contar segredos

jogo 2

No terceiro jogo a ilustração principal pretende representar elementos associados ao segredo.

Foram escolhidos elementos tais como cadeados, cruzes (errado) e “certos”. Os olhos fechados nestas cartas simbolizam o facto de haver quem não veja, ou quem não queira ver, situações de risco e de abuso.

Os balões escolhidos são de “sussurro” ou de falar baixinho.



Figura 45. Ilustração final, carta do jogo 3.

Fonte | Autora, 2017.

Um número desconhecido liga-me
todos os dias! Não sei o que faça...

Figura 46. Exemplo do verso de uma carta do jogo 3.

Fonte | Autora, 2017.

Estes cartões contêm a ilustração que representa o jogo e no seu verso o texto com o segredo.

Este jogo é constituído por pequenos cartões, são os mais pequenos porque o segredo é ele também algo secreto e que não queremos que ninguém veja.

Inicialmente foi inspirado nos “papelinhos” com mensagens que são dobrados e “atirados” na sala de aula, e que muitas vezes contêm mensagens secretas.

Estes “papelinhos” mantiveram a dimensão, mas acabaram por ser pequenos cartões, por questões de coerência com os outros jogos e também pela resistência do próprio material (o papel fino e dobrado seria muito frágil).

Elementos que constituem o jogo:

15 cartões com segredos

2 envelopes de segredos

Materiais Complementares

Os envelopes contêm as frases “segredos bons” e “segredos maus”, nos versos “A quem enviarias estes segredos?”. O design segue as cores escolhidas para este jogo, bem como os elementos que o representam.



Figura 47. Representação ilustrativa dos envelopes dos “segredos bons” e “segredos maus”.

Fonte | Autora, 2017.

Agenda

Relativamente à agenda foram realizados elementos que seguem o conceito do projeto.

Os ambientes pretendem representar o “universo” muito próprio dos pensamentos das crianças (daí a constante utilização de nuvens, estrelas e planetas).

Na agenda, cada mês é representado por determinadas cores e uma nuvem onde “caem” alguns elementos. A agenda foi dividida e organizada com as várias cores previamente escolhidas para as ilustrações e para o design no geral. Para algumas destas atividades foram realizadas ilustrações próprias, foram usados vários elementos do alfabeto ilustrado ou das personagens do jogo das emoções.

A capa da agenda abrange todos os elementos presentes nas ilustrações principais das cartas dos jogos.

A composição dos elementos ilustrados sobre o fundo azul claro é a imagem (Figura 59) que representa o conceito e todos os materiais deste projeto, estando presente na caixa principal dos jogos e na capa da agenda.

De forma a contrastar com a “confusão” das páginas e cartas completas de ilustrações, existem espaços vazios e zonas com poucos elementos. Podemos observar neste caso da agenda a sua capa (cheia de elementos) e a sua contracapa (com apenas um pequeno elemento).

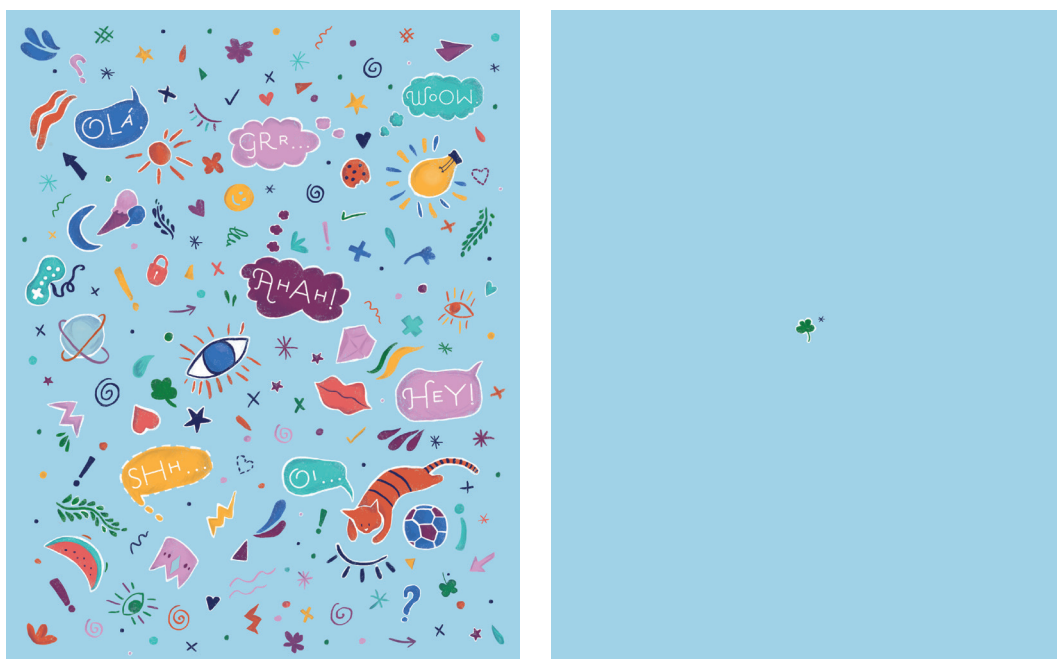


Figura 48. Capa e contracapa da agenda.
Fonte | Autora, 2017.

A agenda começa com duas páginas ilustradas com um céu: uma contém os créditos e outra informações pessoais para o dono da agenda preencher. Esta agenda tem no início os vários dias, semanas e meses que compõem o ano de 2018, organizadas pelas cores predominantes nas páginas de cada mês. Foram ainda usados elementos brancos e com percentagens menores das cores para criar zonas mais claras, de forma a se conseguir escrever/desenhar nas páginas.



Figura 49. Primeiras 4 páginas da agenda.

Fonte | Autora, 2017.

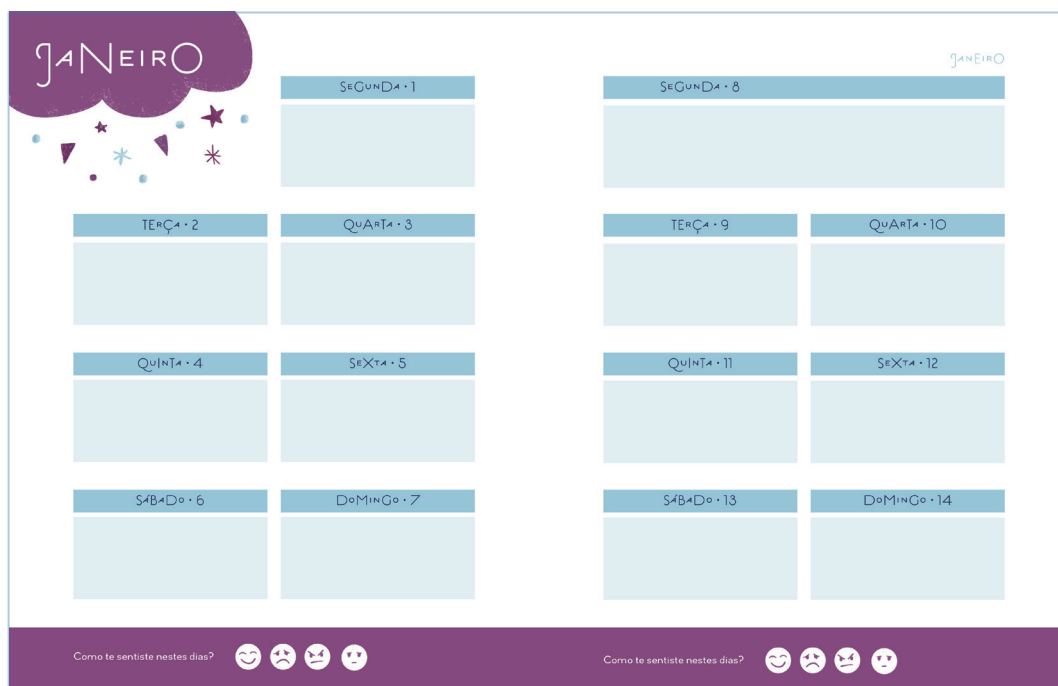


Figura 50. Primeiras páginas do mês de Janeiro.

Fonte | Autora, 2017.

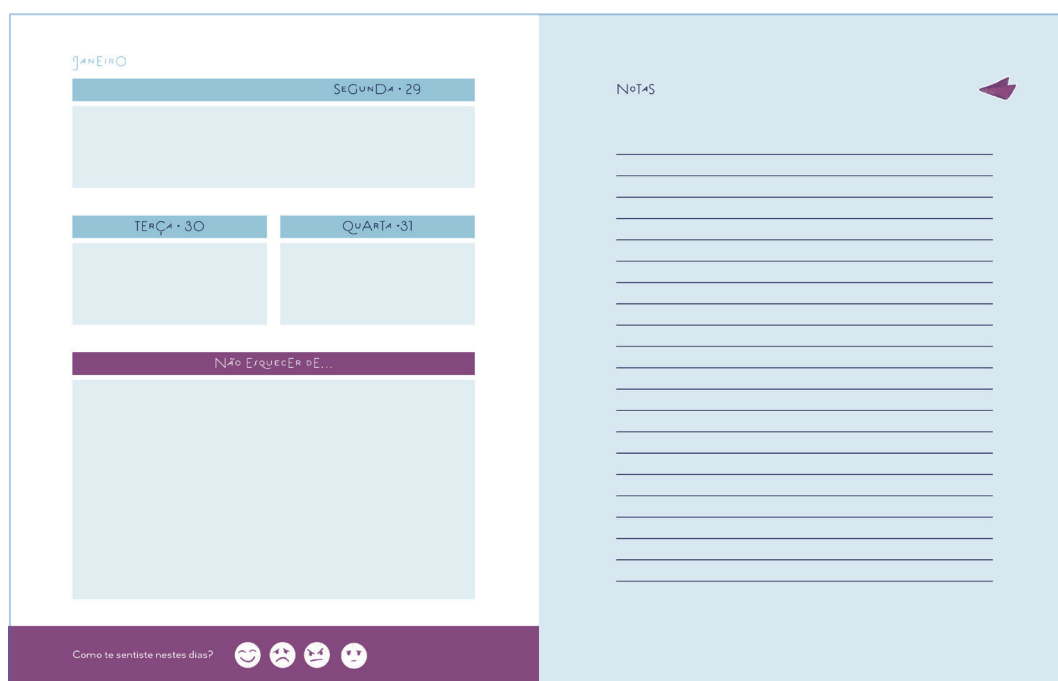


Figura 51. Últimas páginas do mês de Janeiro.

Fonte | Autora, 2017.

Seguem-se as ilustrações elaboradas para cada uma das atividades pertencentes à agenda.

1. "Sonhos Acordados"

Para esta atividade foram desenhadas nuvens de forma a representar o mundo dos sonhos. As cores escolhidas são suaves e transmitem tranquilidade. Esta atividade contém o seu título e as palavras “sonhos”, “objetivos” de forma a guiar a criança.

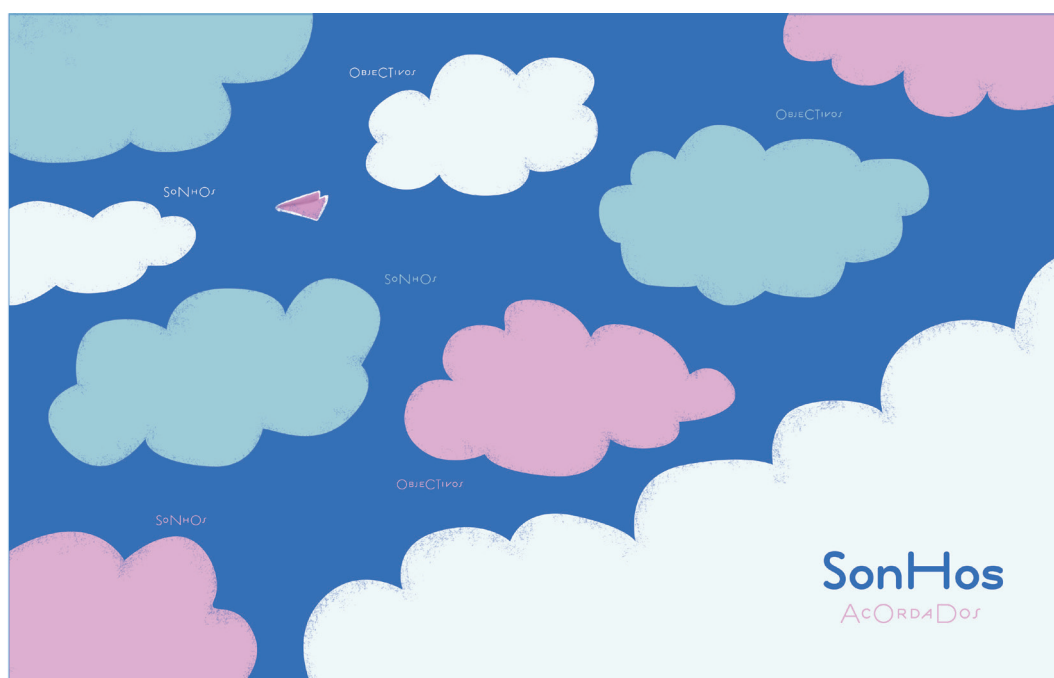


Figura 52. Atividade "Sonhos Acordados".

Fonte | Autora, 2017.

2. "Desabafos"

Para esta atividade, optou-se por representar uma criança, cuja boca é o espaço no qual se podem escrever os desabafos. É uma ilustração que ocupa duas páginas inteiras, de forma a reforçar que há coisas que devem sair cá para fora. O único texto que aparece nesta atividade é o seu nome, que indica o que é suposto fazer nestas páginas.



Figura 53. Atividade "Desabafos".

Fonte | Autora, 2017.

3. "Coisas de que Gosto"

Nesta atividade “pairam” vários elementos positivos, para que a criança possa continuar a preenchê-la com as coisas de que gosta. A cor amarela foi escolhida novamente pela sua conotação positiva e enérgica.

4. "Coisas de que Não Gosto"

Desta vez no lugar das nuvens fofinhas e corações estão os espinhos (que também parecem uns dentes afiados). As cruzes e elementos conhecidos, principalmente na banda desenhada, como forma de mostrar desagrado.



Figura 54. Atividade "Coisas de que Gosto".

Fonte | Autora, 2017.



Figura 55. Atividade "Coisas de que Não Gosto".

Fonte | Autora, 2017.

5. "Sinto-me assim quando..." - (alegria, tristeza, vergonha e coragem)

Existem quatro atividades (duas positivas e duas negativas) para as crianças escreverem/desenharem sobre um determinado sentimento/emoção. Foram selecionadas as duas principais (alegria e tristeza) e outras duas (vergonha e coragem) por serem consideradas fundamentais surgirem em conversa numa situação de violência sexual. No entanto, obviamente, que a criança é livre de escrever histórias ou situações reais que para ela expressem as emoções/sentimentos propostos, não tendo que estar vinculada a um abuso sexual.

Para estas atividades foram usadas as ilustrações previamente realizadas para o jogo sobre sentimentos e emoções. Foram ainda acrescentadas nuvens (azuis ou azuis escuras) de onde saem alguns elementos gráficos.

Por último estas atividades têm um pequeno texto que indica qual a emoção/sentimento.



Figura 56. Uma das atividade "Sinto-me Assim..." - vergonha.

Fonte | Autora, 2017.

6. "O que mais gosto em mim/ o que menos gosto em mim"

Foi desenhado um universo no qual a criança pode desenhar/escrever nos planetas o que mais gosta e o que menos gosta em si. O planeta das coisas que mais gosta é grande e azul, e o das coisas que menos gosta é pequeno e amarelo. Os títulos, uma vez mais, indicam o que deve ser realizado na atividade.

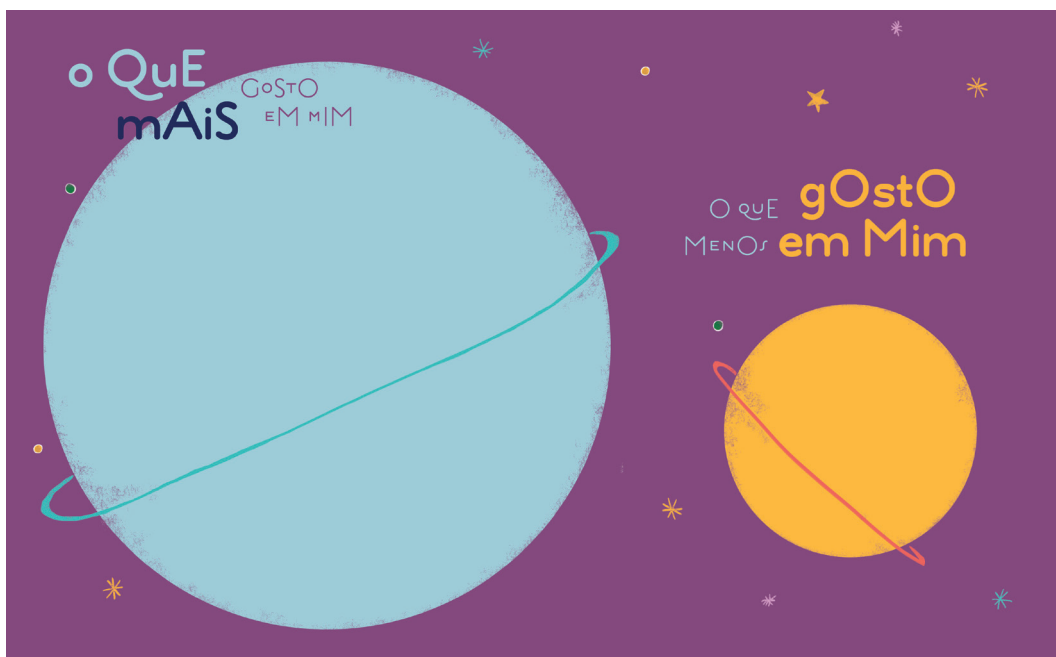


Figura 57. Atividade "O que mais gosto em mim/ O que menos gosto em mim".

Fonte | Autora, 2017.

7. Calma e Confiança

Nesta atividade ilustrou-se uma criança a descontrair numa boia, sem qualquer medo. É uma página para ser preenchida por palavras/frases/desenhos que a criança relacione com os sentimentos de calma e confiança. Foi usado um fundo azul claro para representar a água e reforçar a ideia de tranquilidade.



Figura 58. Atividade "Calma e Confiança".

Fonte | Autora, 2017.

8. Segredos Profundos

Na lógica do jogo dos segredos, criou-se esta atividade na qual se usou-se a metáfora do "iceberg", neste caso uma ilha que representa a criança e aquilo que ela "revela" e aquilo que ela "esconde". No mar, e na ilha a criança pode escrever/desenhar/colar. A ilha foi escolhida também como símbolo de solidão, muito associada à problemática da violência sexual infantil. A frase "Há segredos que têm que sair da ilha" promove a ideia de que as crianças não têm que lidar com os segredos sozinhas, devem pedir ajuda e sair desta "ilha de segredos".

9. Contactos

No final da agenda a criança pode escrever os seus contactos. Nestas páginas optou-se por duas cores fortes de fundo e retângulos em branco para a criança escrever. Foram ainda adicionados pequenos elementos ilustrativos.



Figura 59. Atividade "Segredos Profundos".

Fonte | Autora, 2017.

CONTACTOS

NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •

CONTACTOS

NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •
NoMe •	TeL •

CONTACTOS ÚTEIS

APAV - LINHA DE APOIO À VÍTIMA • 116 006
NÚMERO NACIONAL DE SOCORRO • 112

Figura 60. Contactos.

Fonte | Autora, 2017.

10. Marca na tua Agenda

Por último, temos a atividade “Marca na tua Agenda”, onde se criou uma lista de sugestões para a criança acrescentar à sua agenda. Nesta página apenas estão uns “quadrinhos” para a criança fazer um “check” e alguns elementos ilustrativos. A última página da agenda mantém o ambiente do início mas com menos nuvens, simbolizando o facto de, no final do apoio da Rede CARE, a criança estar mais informada e capaz de ver com maior clareza.



Figura 61. Atividade "Marca na tua Agenda".

Fonte | Autora, 2017.

Elementos Complementares

No final do projeto surgiu a necessidade de desenvolver uma caixa para juntar todos os jogos, bem como um livro de instruções dos mesmos. A caixa contém a ilustração principal (capa da agenda) e o seu interior é azul escuro com estrelas.



Figura 62. Representação ilustrativa da caixa dos "Jogos Rede CARE" – vista exterior e interior.

Fonte | Autora, 2017.

As instruções dos jogos são um pequeno livrinho essencialmente com texto, contendo no seu interior umas nuvens coloridas que servem como separadores para cada um dos jogos. A capa contém pontos de exclamação e pontos de interrogação.

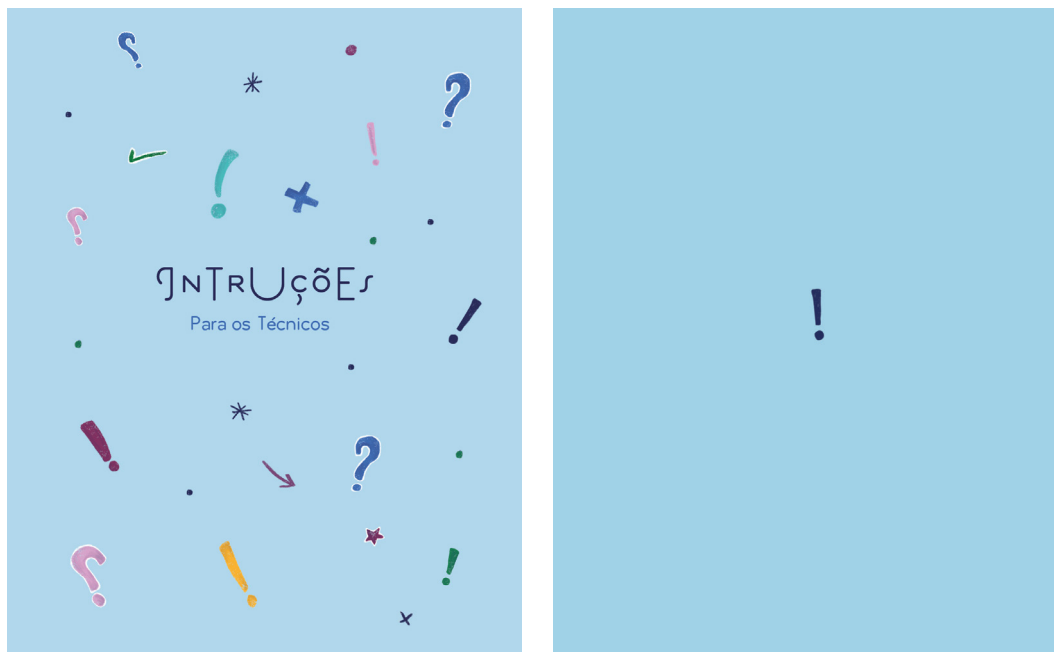


Figura 63. Capa e contracapa das instruções.

Fonte | Autora, 2017.

4.2.5. TIPOGRAFIA

A nível da tipografia o desafio foi, uma vez mais, encontrar algo interessante e que se adaptasse à faixa etária e ao projeto.

Foram realizados vários estudos e os primeiros protótipos foram realizados com o tipo de letra Amatic, juntamente com o Arcifont.

Numa reunião com a professora Teresa, analisou-se que esta escolha de tipos de letra poderia não ser a melhor, por exemplo os “a’s” e os “o’s” são muitos parecidos, o que poderia trazer alguns problemas de legibilidade do texto.

Também o Amatic, se revelou “muito vista”. Na verdade, é um estilo de letra que se pode observar em inúmeros projetos, por essa razão considerou-se fundamental encontrar algo que pudesse complementar a ilustração com mais personalidade.

A partir da ideia da autora de trabalhar simultaneamente com caixas altas e baixas, a professora Teresa Cabral propôs o tipo de letra “Estilo” do designer Dino dos Santos. Realizámos algumas experiências, e, de facto, o tipo “Estilo” revelou-se muito versátil e adequado ao projeto. É um tipo de letra que, remetendo a sua origem para os anos 30, se mostra elegante e simultaneamente lúdica, permitindo uma série de diferentes ligações entre as várias letras.

Este tipo de letra foi usada tanto para o texto com para os títulos, utilizando para isso as diversas fontes: estilo, estilo text e estilo script.

Estilo Text

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTILO REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EstiloScript

Œ B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Foram realizados “jogos” com as letras de forma a acompanhar também o conceito do projeto: dos pensamentos e emoções “desordenados” com altos e baixos. Daí o uso de letras grandes e pequenas, representando, simultaneamente, a faixa etária, em que as crianças se sentem “grandes” e “pequenas” ao mesmo tempo.

Em termos gráficos, transmite alguma indefinição e confusão propositadas, que acrescenta, pensamos nós, um aspecto divertido e dinâmico ao projecto, criando movimento.

Nas cartas optou-se por centrar o texto quando este era escasso, e alinhar à esquerda quando o texto era mais extenso. Nas zonas com frases completas, ou com mais quantidade de texto optou-se por usar o “estilo text” sem alterações de minúsculas e maiúsculas, de forma a permitir uma melhor legibilidade.

O estilo, estilo text e estilscript são usadas de forma alternada e misturadas numa mesma palavra. Este jogo foi realizado página a página, carta a carta, de forma a ficar coerente com o resto do design e ilustrações.



Figura 64. Atividade “Calma e Confiança” – tipografia

Fonte | Autora, 2017.

Neste exemplo temos a palavra “calma” em estilo text e “e confiança” em estilo regular. Com variações de maiúsculas e minúsculas de acordo a forma das próprias palavras.

Já no texto “O que te faz sentir assim?” é usado o estilo text, sem se realizar o jogo de minúsculas e maiúsculas.

Em algumas das palavras com mais destaque, como os nomes dos jogos e os nomes das emoções, a primeira letra começa com o estiloscript, de forma a dar-lhe uma importância extra.

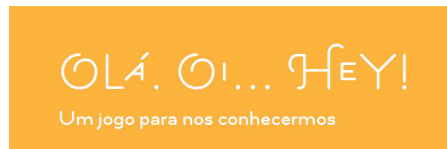


Figura 65. Tipografia dos títulos.
Fonte | Autora, 2017.

A utilização deste tipo de letra foi gentilmente autorizada pelo seu criador, Dino dos Santos, após um pedido via email ([Ver Anexo 5](#)).

4.2.6. LINGUAGEM

“A intervenção terapêutica focada no trauma do abuso sexual tem como objectivo encontrar uma linguagem para nomear o abuso e falar da experiência vivida; promover uma auto estima adequada, desenvolver o sentido da escolha e da auto-determinação para não tornar possível outros abusos; ajudar a vencer o medo da rejeição e do isolamento; dessexualizar as relações sexualizadas na infância”. (Casa Pia de Lisboa, 2010, p.134)

A linguagem utilizada foi realizada com base na pesquisa efetuada e com base nos conselhos preciosos dos técnicos. Em termos linguísticos um dos principais cuidados foi a utilização do “tu” e não do “você”, para a eficácia de uma comunicação mais próxima.

Fez-se um esforço em utilizar termos adequados à faixa etária, não fazendo comparações infantis, não dando ordens, nem utilizando expressões confusas, irónicas ou contraditórias.

As exclamações, reticências e outros elementos da escrita são sempre usados com alguma função.

Na agenda, as preocupações foram as mesmas: tentou-se pensar numa forma interessante e essencialmente visual de comunicar as explicações das atividades. Aquelas páginas em que, por exemplo, existem linhas, estão obviamente a propor que a criança escreva. Por isso, não se usou o termo “escreve nestas páginas”. As páginas coloridas, sem linhas, têm por vezes a palavra “ocupa”, dando a liberdade para a criança escolher se quer escrever/ desenhar e/ou colar.

Como se pretende que as atividades sejam interpretadas de forma a que cada criança exprima a sua individualidade, as instruções são sempre muito subtis.

De forma a promover o sentido crítico recorreu-se várias vezes a interrogações. Evitou-se o uso do imperativo, salvo raras exceções nas quais se considerou que este modo não transmitia nenhuma conotação negativa.

4.2.7. CORREÇÕES E MELHORIAS

Todo o conteúdo e o seu tratamento foram realizados com base na pesquisa efetuada na fase de investigação, bem como a partir da informação retirada dos inquéritos, entrevistas e conversas com os técnicos. Estes técnicos acompanharam todo o processo e foram sugerindo várias alterações, para que o projecto pudesse concretizar melhor os objectivos propostos.

A informação contida nos jogos e na agenda foi numa primeira fase vista pela técnica Sofia Nunes, que encaminhou as maquetes para que outros técnicos pudessem, também, dar as suas opiniões.

Numa primeira fase de avaliação/melhorias do projeto, após a devolução das maquetes por parte dos técnicos e da análise dos materiais por parte da professora Teresa Olazabal Cabral, foram feitas as seguintes alterações:

Alteração do tipo de letra

Como já referido durante o processo, alterou-se o tipo de letra usado.



Figura 66. Alterações no design e tipografia, cartas do jogo 1.

Fonte | Autora, 2017.

Alterações dos Conteúdos · Jogo 1

No primeiro jogo foram alteradas algumas frases de forma a criar contextos mais familiares para as crianças. Seguem-se alguns exemplos de frases que foram alteradas:

Frase excluída: “Surge o teu maior medo! O que fazes?”

Frase nova: “Estás sozinho e entra um estranho em tua casa. O que fazes?”

Em conversa com a técnica Sofia Nunes, considerou-se que a questão do medo poderia ser um pouco invasiva para um primeiro contato, principalmente quando os medos estão relacionados com a violência sexual infantil.

Optou-se por encontrar um exemplo de algo que possa ser assustador para qualquer pessoa, não abordando a questão do medo específico de cada um. Esta alteração também permitiu acrescentar o tema da segurança.

Frase excluída: “Vês um ladrão a assaltar uma velhinha. O que fazes?”

Frase nova: “Vês um amigo a ser vítima de *bullying*. O que fazes?”

Frase excluída: “Encontras uma nota de 50€. O que fazes?”

Frase nova: “Um amigo chama-te “estúpido” sem motivo. O que fazes?”

Nestes dois casos procurou-se encontrar um contexto mais próximo e relevante para as crianças. Ver um amigo ser vítima de *bullying* ou ser alvo de ofensas, são problemas de violência que podem ou não estar associados à violência sexual infantil

Frase excluída: “Descreve-te em 3 palavras.”

Frase nova: “Como és?”

Por último, algumas cartas de pergunta aberta limitavam as respostas. Considerou-se que seria mais interessante dar liberdade para a pessoa responder como quiser. Ao contrário do que pensávamos inicialmente, as perguntas mais gerais e abertas são consideradas pelos técnicos mais interessantes, permitindo que a criança fale mais de si própria e que a conversa ganhe o seu próprio caminho.

Alterações dos Conteúdos · Jogo 3

O terceiro jogo foi o que sofreu mais alterações. Inicialmente estas frases representavam contextos duvidosos, pretendendo-se que as crianças pudessem falar com o técnico e juntos decidirem se os segredos representavam “crimes”, “situações perigosas”, “opiniões perigosas” ou “situações sem maldade”.

No entanto, o jogo estava a tornar-se demasiado complexo ao ponto de ser difícil de interpretar.

Estes segredos foram avaliados pelos técnicos da Rede CARE e reformulados várias vezes, de forma a não representarem contextos duvidosos (algo que poderia ser contraproducente e deixar a criança com mais dúvidas). Por essa razão, simplificou-se o jogo e limitou-se as opções a “segredos bons” e “segredos maus”.

Segue-se um exemplo duvidoso que se excluiu do jogo: “Vi um senhor a meter conversa com uma criança na rua! Mas não sei se me devo meter...”

Este é um caso que poderia gerar algumas dúvidas, de facto um senhor pode falar com uma criança sem qualquer maldade, ou então pode ter segundas intenções. Definir se é ou não uma situação perigosa depende meramente do contexto, e uma frase como esta não permitiria tirar conclusões totalmente corretas.

Os técnicos sugeriram ainda que o jogo fosse mais direto e curto, estava com cerca de 30 cartões de segredos, o que o tornava muito extenso. Foram então reduzidos para 15 segredos.

Alteração dos Conteúdos · Agenda

Inicialmente propusemos falar da sexualidade, do corpo e da contracção numa das atividades da agenda. No entanto esta área não tinha sido suficientemente aprofundada e, além disso, consistia numa lógica muito informativa em comparação com as outras atividades. Por esta razão, decidiu-se, juntamente com os técnicos, excluir esta atividade da agenda.

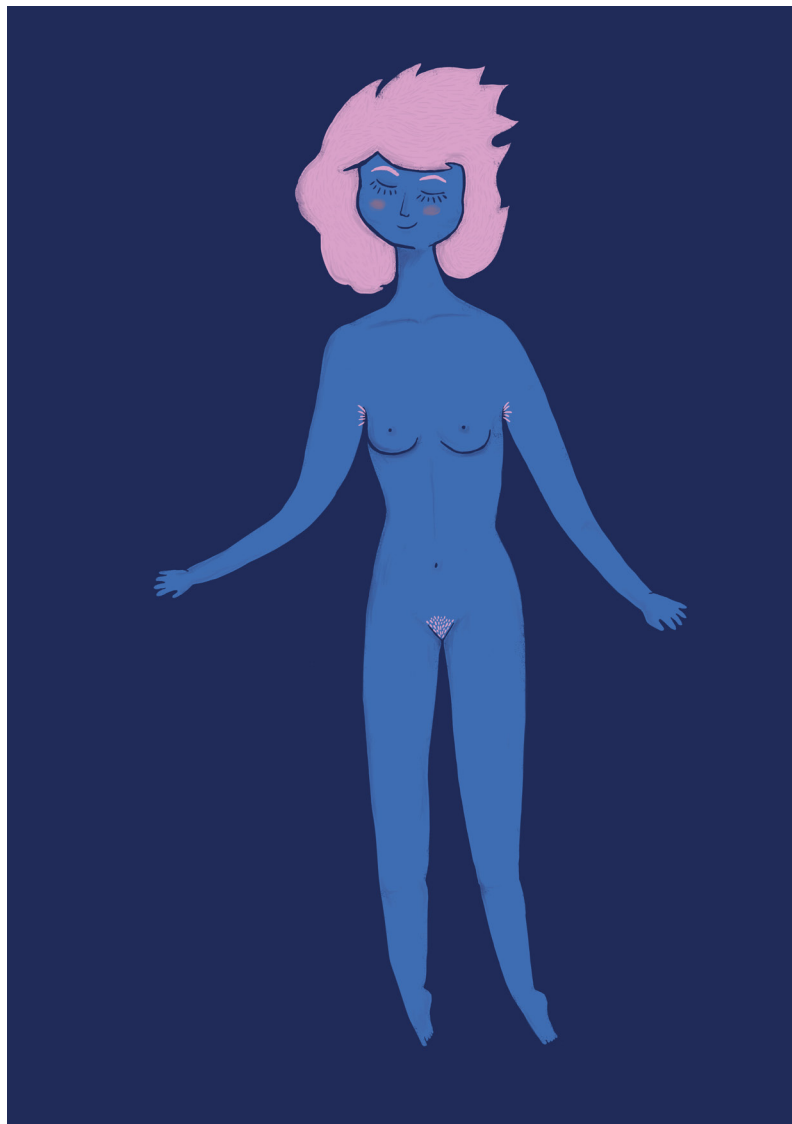


Figura 67. Ilustração excluída.

Fonte | Autora, 2017.

Para esta atividade já se tinha realizado uma ilustração que ficou assim sem efeito (Figura 67).

Alteração das Ilustrações · Jogo 2

Alteraram-se as ilustrações “Coragem” e “Raiva”, pois considerou-se que a sua linguagem corporal poderia comunicar melhor a emoção/sentimento que representam (Figura 68 e 69).



Figura 68. Alterações na ilustração “Raiva”.
Fonte | Autora, 2017.



Figura 69. Alterações na ilustração “Coragem”.
Fonte | Autora, 2017.

Outras pequenas melhorias:

- Redução do tamanho de letras na agenda. Depois de impressa verificou-se que as letras estavam muito grandes.
- O texto inicialmente estava justificado, durante o desenvolvimento do projeto optou-se por alinhar à esquerda.
- Ajustes nas dimensões das caixas e peças.
- Alterações na orientação dos elementos das cartas.

4.2.8. ESCOLHAS TÉCNICAS

Os jogos e a agenda foram impressos nos materiais que se considerou serem os mais adequados para este projeto.

As necessidades exigiam que os materiais fossem resistentes e que a sua produção não fosse dispendiosa. O jogo em si seria artesanal (visto só serem necessários um ou dois, a autora realizou os cortes e acabamentos). As cartas facilmente podem ser novamente impressas. Estas são em cartonado brilhante.

Também as peças podem ser facilmente cortadas. Foram feitas em goma eva brilhante e reforçadas com verniz. Inicialmente pensou-se em fazer em fimo, mas revelou-se mais pratico e barato usar a goma eva.

O dado foi cortado em madeira e colado o seu design em papel. As caixas são de madeira revestidas com papel.

Para a agenda, sendo o único objeto que teria que ser produzido em série, optou-se por não complicar a nível de cortes, dobras ou materiais dispendiosos. Dai as suas atividades serem todas a nível do desenho/escrita. Foi escolhido um papel que permitisse escrever-se com facilidade e optou-se pela encadernação com argolas por ser mais prática e fácil de ser usado por crianças. Para reforçar a agenda colocou-se umas capas de plástico transparentes.

4.2.9. CORREÇÕES E AVALIAÇÃO FINAL

Foi realizado um questionário ([Ver Anexo 6](#)) a duas técnicas da Rede CARE com o objetivo de se realizar algumas correções finais e fazer uma avaliação de todo o projeto.

As maquetes foram testadas por estas duas técnicas de forma a simularem o momento do jogo e perceberem o seu potencial real. O mesmo aconteceu com a agenda.

Nas primeiras questões, ambas as técnicas consideraram os jogos fáceis de usar, arrumar e transportar. Consideraram as dimensões de todos os elementos adequadas. Quanto ao design e às ilustrações, gostaram e consideraram adequado à faixa etária.

Também consideraram o livro de instruções útil e fácil de compreender.

As duas técnicas pediram que na impressão final, que posteriormente seria entregue à APAV, fossem escolhidos materiais mais resistentes e que as cartas fossem plastificadas.

Quanto ao **jogo 1**, ambas consideraram que era fácil de se compreender e que promovia a interação entre o técnico e a criança. No entanto, foi identificado um problema que até ao momento não tinha sido considerado: as cartas de resposta aberta acabam por permitir que a criança saiba demasiadas informações pessoais sobre os técnicos, como por exemplo o nome dos melhores amigos, o que fazem nos tempos livres, entre outros. Estas questões podem ser boas para os dois se conhecerem, no entanto, em vez de se estar a trabalhar numa relação terapêutica de técnico/criança está-se a trabalhar numa relação de amizade. Aqui foi importante repensar no papel destas cartas no jogo, de forma a estabelecer limites na relação. Por este motivo alterou-se ligeiramente a estrutura do jogo e deu-se a hipótese de o técnico retirar estas cartas de "resposta aberta" quando o jogo é entre técnico/criança.

Assim, sugere-se que no jogo entre técnico e criança apenas se responda às perguntas onde aparece um círculo ou um triângulo, perguntas estas que, também por terem apenas duas respostas, não colocam o técnico na situação de ter de falar sobre a sua vida pessoal.

No caso de o jogo ser realizado apenas entre crianças não há qualquer problema em manterem-se as cartas de resposta aberta para todos responderem.

Com esta mudança no jogo acrescentou-se uma nota nas instruções:

"As cartas de resposta aberta contêm perguntas sobre a vida pessoal onde se pretende que a criança fale mais sobre si. Por esse motivo aconselha-se que estas cartas apenas sejam usadas nos jogos entre várias crianças, e não entre crianças e técnicos."

No **jogo 2** considerou-se que as emoções selecionadas eram adequadas e que o jogo ajudava a exprimir emoções e sentimentos. O jogo é fácil de se compreender e as opções (mímica, situações e descrição) são também adequadas. Uma das técnicas fez a sugestão de nas instruções "deixar claro que as crianças podem contar situações fictícias, caso não se sintam à vontade para contar situações pessoais". Esta hipótese já era considerada durante o desenvolvimento do jogo, no entanto foi necessário clarificá-la nas instruções para quando o técnico explicar o jogo à criança, poder reforçar também essa questão.

No **jogo 3**, após correções sucessivas, finalmente os segredos selecionados foram considerados adequados. Este jogo é considerado fácil de se compreender, promovendo o diálogo sobre questões de segurança e confiança.

A **agenda** foi considerada um bom complemento para o trabalho realizado nas sessões de apoio e todas as suas atividades foram consideradas adequadas. Sugeriram que se retirasse as linhas de escrever, em algumas atividades, para que assim a criança pudesse exprimir-se livremente.

Quanto à utilidade e pertinência da agenda recebemos o seguinte comentário: “Aliás, já dei cadernos a crianças para diariamente escrever um sonho, uma emoção, um desejo...”

Quanto ao contributo dos materiais para o apoio da Rede CARE, as técnicas referiram a importância que os materiais têm durante o processo entre o técnico e criança, para o incentivo da criança. Bem como para trabalhar questões específicas sobre a violência sexual.

Por último, a pergunta e as respostas que provam que todo o trabalho desenvolvido neste projeto valeu a pena:

Enquanto técnico o que acha de usar estes materiais como complemento do seu trabalho?

“Sem dúvida que este jogo pode ser utilizado como complemento do trabalho realizado pelos técnicos da Rede CARE.”

“Absolutamente, sim. Parabéns!”

4.2.10. MAQUETES

De seguida, serão apresentadas as imagens de algumas maquetes das cartas e da agenda.



Figura 70. Maquetes das cartas.
Fonte | Autora, 2017.



Figura 71. Maquetes das cartas e peças do jogo 1.
Fonte | Autora, 2017.



Figura 72. Maquetes das cartas do jogo 2.
Fonte | Autora, 2017.



Figura 73. Maquetes das cartas do jogo 1.
Fonte | Autora, 2017.



Figura 76. Maquetes da agenda – detalhes das páginas "Coisas de que Gosto".
 Fonte | Autora, 2017.



Figura 77. Maquetes da agenda – páginas "Coisas de que Não Gosto".
 Fonte | Autora, 2017.



Figura 78. Maquetes da agenda – páginas "Desabafos".
Fonte | Autora, 2017.



Figura 79. Maquetes da agenda – páginas "O que mais gosto em mim/ O que menos gosto em mim"
Fonte | Autora, 2017.



Figura 80. Maquetes da agenda – páginas "Calma e Confiança".
Fonte | Autora, 2017.



Figura 81. Maquetes da agenda – página "Marca na tua Agenda".
Fonte | Autora, 2017.

CONCLUSÕES & RECOMENDAÇÕES FUTURAS

Capítulo V

5. CONCLUSÕES

Com a conclusão desta investigação é possível afirmar que esta constituiu uma grande aprendizagem a nível profissional e pessoal. A possibilidade de trabalhar num contexto real com a Associação de Apoio à Vítima e a Rede CARE foi uma experiência forte que permitiu conhecer a fundo uma problemática tão complexa como a da violência sexual infantil.

Toda a investigação realizada contribuiu para a criação dos materiais deste projeto. Todas as correções e apoio prestado pela APAV e Rede CARE, em particular o apoio da técnica Sofia Nunes, constituem o conhecimento real e prático, uma base fundamental sem a qual seria impossível realizar este projeto.

Durante todo o processo, existiram três grandes dificuldades. A primeira prendeu-se em encontrar uma abordagem, através do design, que fosse útil e necessária para a organização parceira.

A segunda está relacionada com a própria seleção de conteúdos e o tratamento dos mesmos. No início da investigação, com as primeiras leituras sobre a problemática da violência sexual infantil, descobriu-se uma imensidão de livros, relatórios e documentos sobre o tema. Só depois desta investigação inicial e das reuniões com os técnicos se começou a ter uma ideia do que se poderia abordar nas sessões de apoio (bem como perceber em que consistem as próprias sessões de apoio).

O passo seguinte foi igualmente difícil: como é que se poderiam transformar temáticas tão relativas e complexas como “trabalhar os sentimentos e as emoções” num jogo simples e direto. Nesta fase, os casos de estudo foram importantes, em particular o jogo “Vamos Prevenir! As Aventuras do Búzio e da Coral”.

Por último, a dificuldade em conceber objetos para crianças e técnicos. Foi necessário um constante exercício de nos colocarmos no lugar do outro, de forma a compreender como é que iriam reagir e interagir entre eles e com o próprio material.

Na conclusão deste trabalho, pensamos poder afirmar que se conseguiram superar as dificuldades enunciadas e resolver as questões que se foram colocando, chegando à construção de materiais úteis para o trabalho dos técnicos da Rede CARE, tanto para o apoio a crianças vítimas de violência sexual, como para atividades de prevenção, destinadas a qualquer criança.

É inevitável afirmar que a grande aprendizagem foi o próprio processo, que permitiu à autora adaptar o seu trabalho e as suas ideias a uma realidade desconhecida. Enquanto designers, muitas vezes estamos habituados a uma determinada metodologia de trabalho que, em novos contextos, obriga a uma grande mudança na nossa forma de pensar e trabalhar.

O caso da faixa etária, que foi uma das nossas grandes preocupações, desde o início do projecto, acabou, no final, por ser desvalorizado por se considerar que o jogo poderia ser útil tanto para crianças mais velhas como para mais novas. Foi muito importante a autora “descomplicar” e começar a pensar num projeto que se moldasse às individualidades das pessoas em vez de procurar uma generalização de conteúdos e de imagens para uma determinada faixa etária.

É importante reforçar que o processo é o resultado de várias pessoas e dos seus contributos, foi muito importante ouvir, estar disponível para aprender e procurar a melhor solução para o contexto apresentado.

O design como parte da ilustração e a ilustração como parte do design, complementaram-se e permitiram que a autora adquirisse mais conhecimento teórico e técnico que lhe abre novas possibilidades nesta união com tanto potencial. O traço e a expressão através do desenho e a criação de elementos ilustrados e personagens, revelaram-se muito importantes para comunicar com um público juvenil.

A descoberta do jogo enquanto objeto do design de comunicação, a sua importância no desenvolvimento humano e na aprendizagem foram também aspectos fundamentais. Criar cenários e situações não reais, alertar e estimular a reflexão de uma forma leve e divertida, foi sem dúvida a opção mais acertada para se trabalhar temáticas tão “pesadas”. O processo de seleção de materiais e a consequente escolha dos jogos e da agenda para este projeto foram um grande desafio: pensar nas várias ligações e nas várias opções que se adaptassem ao técnico e à criança e, obviamente, adequadas a cada temática previamente selecionada.

Uma das grandes vantagens destes materiais e da escolha dos jogos para este projeto é que poderão ser usados várias vezes, sendo possível repetir, consolidar conhecimentos e, conseqüentemente, contribuir para jovens mais informados e conscientes de como se devem proteger.

A preocupação inicial em criar um projeto que fosse de baixo custo e flexível permitiu que se construísse um jogo artesanal resistente, que pode ser usado as vezes que forem necessárias e, caso haja necessidade, podem ser impressas novas cartas com temas que se revelem importantes.

Conclui-se ainda que este projeto pode ser facilmente adaptável ao contexto de cada criança, o que era desde o início um objetivo. Cada caso é um caso, e para os técnicos, é importante que exista universalidade nos conteúdos e que estes permitam a expressão individual de cada criança.

O interesse inicial na vertente social do design permitiu que, ao longo deste processo, existisse uma reflexão crítica sobre o papel do designer na sociedade, sendo este, na opinião da autora, um caminho precioso para valorizar a profissão.

Cabe-nos a nós, melhorar e promover estes canais de comunicação entre designers e organizações de solidariedade. Assim, os designers devem criar mais ferramentas que ajudem os técnicos, tanto na problemática da violência sexual, como em muitas outras temáticas, onde ainda há tanto trabalho por fazer.

5.1. RECOMENDAÇÕES FUTURAS

A presente investigação permitiu realizar um conjunto de recomendações que poderão ajudar futuras investigações cujas áreas científicas sejam semelhantes.

Durante a investigação, sobre a problemática da violência sexual, identificaram-se alguns temas importantes que poderiam contribuir positivamente para o apoio destas crianças. Nomeadamente a explicação do processo crime e a explicação de comportamentos seguros no âmbito da educação sexual. Para futuras investigações, recomenda-se o desenvolvimento aprofundado destas temáticas, visto que a presente investigação se focou na problemática da violência sexual numa vertente de apoio psicológico e dos danos consequentes do abuso.

Recomenda-se que os designers desenvolvam projetos de cariz social, de forma a enriquecerem profissionalmente e pessoalmente. É importante contribuir tanto para a sensibilização da população como para o apoio interno ao trabalho dos profissionais.

Assim, com a continuação de investigações e projetos deste âmbito, será possível, enquanto designers, contribuir para um futuro melhor.

PÓS-TEXTUAIS

Capítulo VI

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADED, N., DALCIN, B., MORAES, T., CAVALCANTI, M. (2006) *Abuso sexual em crianças e adolescentes: revisão de 100 anos de literatura* [em linha] Consult. em 10/03/2017. Disponível em [www: <http://www.scielo.br/pdf/rpc/v33n4/a05v33n4.pdf>](http://www.scielo.br/pdf/rpc/v33n4/a05v33n4.pdf). [Revista de Psiquiatria Clínica, 2006, vol.33, n.4, pp. 204-213]
- APAV (2002) *Manual Core: Para o Atendimento de Crianças Vítimas de Violência Sexual*. Artes Gráficas Simões, Lisboa.
- APAV (2016) *Estatísticas APAV: projecto CARE*. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.
- APAV a (2017) *Violência Sexual* [em linha]. Consult. em 5/02/2017. Disponível em [www: <http://www.apavparajovens.pt/pt/go/o-que-e3>](http://www.apavparajovens.pt/pt/go/o-que-e3).
- APAV b (2017) *Estatísticas APAV: Relatório Anual 2016*. APAV, Lisboa.
- APAV c (2017) *Missão e Visão* [em linha]. Consult. em 3/02/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/visao-missao>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/visao-missao).
- APAV d (2017) *Princípios & Valores* [em linha]. Consult. em 13/02/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/principios>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/principios).
- APAV e (2017) *Depois do não, pára! Campanha de Prevenção da Violência Sexual no Ensino Superior* [em linha]. Consult. em 17/02/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevenc-a-o-da-viole-ncia-sexual-no-ensino-superior>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevenc-a-o-da-viole-ncia-sexual-no-ensino-superior).
- APAV f (2017) *Campanha APAV: Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres* [em linha] Consult. em 17/03/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevenc-a-o-da-viole-ncia-sexual-no-ensino-superior>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevenc-a-o-da-viole-ncia-sexual-no-ensino-superior).
- APAV g (2017) *APAV Lança Campanha de Prevenção dos Abusos Sexuais de Crianças e Jovens* [em linha] Consult. em 17/03/2017. Disponível em [www: <https://www.apav.pt/apav_v3/index.php/pt/1297-apav-lanca-campanha-de-prevencao-dos-abusos-sexuais-de-criancas-e-jovens>](https://www.apav.pt/apav_v3/index.php/pt/1297-apav-lanca-campanha-de-prevencao-dos-abusos-sexuais-de-criancas-e-jovens).
- CASA PIA DE LISBOA (2010) *Linhas orientadoras para a actuação em casos de indícios de abuso sexual de crianças e jovens*. Serviços Centrais da Casa Pia de Lisboa, Lisboa.

CÓDIGO PENAL (2007) *Lei n.º 59/2007*. Diário da República n.º 170/2007. [Em linha]. Consult. em 7/03/2017. Disponível em [www: <http://apav.pt/apav_v2/images/pdf/codigo_penal.pdf>](http://apav.pt/apav_v2/images/pdf/codigo_penal.pdf).

COMMITTEE ON THE RIGHTS OF THE CHILD (2011) *General Comment No. 13: The right of the child to freedom from all forms of violence*. [em linha] Consult. em 14/02/2017. Disponível em [www: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf>](http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf).

COUNCIL OF EUROPE (2013) *O Kiko e a Mão* [em linha] Consult. em 2/03/2017. Disponível em [www: <http://www.underwearrule.org/Source/PT/Book_pt.pdf>](http://www.underwearrule.org/Source/PT/Book_pt.pdf).

FIGUEIREDO, N. C. (2015) *Vamos Prevenir! As Aventuras do Búzio e da Coral - Jogo de Prevenção Primária do Abuso Sexual para Crianças entre os 6 e os 10 anos*. Escola de Ciências Sociais e Humanas Departamento de Psicologia Social e das Organizações. [Tese de Mestrado]

FRASCARA, J. (2004) *Communication Design: Principles, Methods and Practice*. Allworth Press, New York.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (2004). *A Convenção sobre os Direitos da Criança*. [em linha] Consult. em 16/04/2017. Disponível em [www: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf>](http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf). [Brochura]

FURLANETTO, B. H. (2006) *Infância em pauta: um estudo histórico sobre as concepções de infância presentes nas canções e na formação de professores*. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. [Tese de Mestrado]

FURNISS, T. (2002) *Abuso sexual da criança : uma abordagem multidisciplinar*. Artes Médicas, Porto Alegre.

GABEL, M. (1997) *Crianças Vítimas de Abuso Sexual*. Summus, São Paulo.

GLEITMAN, H. (1981) *Psicologia*. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.

GREY GROUP (2017) *Sólo para Niños* [em linha]. Consult. em 19/01/2017. Disponível em [www: <http://grey.com/spain/work/key/anar/id/2749/>](http://grey.com/spain/work/key/anar/id/2749/).

HUIZINGA, J. (2000) *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul, London. [1ª publicação em 1944, Suíça e Alemanha]

HELLER, E. (2007) *A Psicologia das Cores: Como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA (2015) *Revista de Estudos Demográficos* nº55, Lisboa.

KANE, J. (2012) *Manual dos Tipos*. Editora Gustavo Gili, SL, Barcelona.

LABARRE, S. (2012) *World-Changing Brand Design That Works: 5 Case Studies* [em linha]. Consult. em 17/01/2017. Disponível em [www: <http://www.fastcodesign.com/1669273/world-changing-brand-design-that-works-5-case-studies>](http://www.fastcodesign.com/1669273/world-changing-brand-design-that-works-5-case-studies).

LUPTON, E. & PHILLIPS J. (2008) *Novos Fundamentos do Design*. Traduzido por Cristian Borges. Cosac Naify, Brasil.

MALE, A. (2007) *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA, Lausanne.

MARGOLIN, V. (2014) *Design e Risco de Mudança*. Verso da História, Vila do Conde.

MEGGS, P. B. & PURVIS, A. W. (2012) *Meggs' History of Graphic Design*, Hoboken: John Wiley & Sons, New Jersey.

MASRI, R. (S.D) *A Book by it's Cover* [em linha]. Consult. em 17/01/2017. Disponível em [www: <http://www.ramzymasri.com/?work=by-its-cover>](http://www.ramzymasri.com/?work=by-its-cover).

NATIONAL SEXUAL VIOLENCE RESOURCE CENTER (2011) *Child Sexual Abuse Prevention: Program for Children* [em linha]. Consult. em 19/03/2017. Disponível em [www: <http://www.nsvrc.org/sites/default/files/Publications_NSVRC_Guide_Child-Sexual-Abuse-Prevention-programs-for-children.pdf>](http://www.nsvrc.org/sites/default/files/Publications_NSVRC_Guide_Child-Sexual-Abuse-Prevention-programs-for-children.pdf).

NEVES, M. (2012) *Design Gráfico e o Utilizador: estratégias de interactividade e participação nos objectos impressos*. Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa [Tese de Doutoramento]

NEWARK, Q. (2002) *Qué es el Diseño Gráfico?* RotoVision Sa, Barcelona.

PAPALIA, D., OLDS, S., FELDMAN, R. (2006) *Desenvolvimento Humano*. 8.ª edição. Artmed, São Paulo.

PIAGET, J. & INHELDER, B. (2015), *Psicologia del niño*. 18.ª edição. Ediciones Morata, Madrid. [1ª edição em 1969]

PORTUGAL BOLOGNA 2012 (S.D) *Os 25 Ilustradores* [em linha]. Consult. em 24/05/2017. Disponível em [www: <http://www.portugalbologna2012.com/Os-25-ilustradoresThe-25-ilustrators>](http://www.portugalbologna2012.com/Os-25-ilustradoresThe-25-ilustrators).

ROBERT, J. (2003) *Não te deixes levar! Os abusos sexuais explicados às crianças*. Dinalivro, Lisboa.

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. (2004) *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press Cambridge, London.

SHEA, A. (2012) *Designing for Social Change: Strategies for Community-Based Graphic Design*. Princeton Architectural Press, New York.

SWANN, A. (2001) *Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

ULMANN, E. & HILWEG, W. (1999) *Childhood and Trauma - Separation, Abuse, War*. Ashgate Publishing Company, Göttingen.

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND (2014) *Hidden in Plain Sight: A statistical analysis of violence against children*, Unicef, New York.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (2006) *Preventing Child Maltreatment: a guide to taking action and generating evidence*. WHO Library, Geneva.

BIBLIOGRAFIA

A. VIOLÊNCIA SEXUAL INFANTIL / APAV E REDE CARE

ADED, N., DALCIN, B., MORAES, T., CAVALCANTI, M. (2006) *Abuso sexual em crianças e adolescentes: revisão de 100 anos de literatura* [em linha]. Consult. em 10/03/2017. Disponível em [www: <http://www.scielo.br/pdf/rpc/v33n4/a05v33n4.pdf>](http://www.scielo.br/pdf/rpc/v33n4/a05v33n4.pdf). [Revista de Psiquiatria Clínica, 2006, vol.33, n.4, pp. 204-213]

APAV (2002) *Manual Core: Para o Atendimento de Crianças Vítimas de Violência Sexual*. Artes Gráficas Simões, Lisboa.

APAV (2012) *Até que a morte nos separe* [em linha]. Consult. em 8/03/2017. Disponível em [www: <http://www.apav.pt/vd/>](http://www.apav.pt/vd/).

APAV (2012) *Depois do não, pára!* [em linha]. Consult. em 8/03/2017. Disponível em [www: <http://www.apav.pt/vd/>](http://www.apav.pt/vd/).

APAV (2012) *Corta com a Violência: Quem não te respeita não te merece* [em linha]. Consult. em 8/03/2017. Disponível em [www: <http://www.apav.pt/vd/>](http://www.apav.pt/vd/).

APAV (2016) *Estatísticas APAV: projecto CARE*. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.

APAV a (2017) *Violência Sexual* [em linha]. Consult. em 5/02/2017. Disponível em [www: <http://www.apavparajovens.pt/pt/go/o-que-e3>](http://www.apavparajovens.pt/pt/go/o-que-e3).

APAV b (2017) *Estatísticas APAV: Relatório Anual 2016*. APAV, Lisboa.

APAV c (2017) *Missão e Visão* [em linha]. Consult. em 3/02/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/visao-missao>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/visao-missao).

APAV d (2017) *Princípios & Valores* [em linha]. Consult. em 13/02/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/principios>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/a-apav/principios).

APAV e (2017) *Depois do não, pára! Campanha de Prevenção da Violência Sexual no Ensino Superior* [em linha]. Consult. em 17/02/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevenc-a-o-da-viole-ncia-sexual-no-ensino-superior>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevenc-a-o-da-viole-ncia-sexual-no-ensino-superior).

APAV f (2017) *Campanha APAV: Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres* [em linha] Consult. em 17/03/2017. Disponível em [www: <https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevencao-da-violencia-sexual-no-ensino-superior>](https://apav.pt/apav_v3/index.php/pt/351-depois-do-nao-para-campanha-de-prevencao-da-violencia-sexual-no-ensino-superior).

APAV g (2017) *APAV Lança Campanha de Prevenção dos Abusos Sexuais de Crianças e Jovens* [em linha] Consult. em 17/03/2017. Disponível em [www: <https://www.apav.pt/apav_v3/index.php/pt/1297-apav-lanca-campanha-de-prevencao-dos-abusos-sexuais-de-criancas-e-jovens>](https://www.apav.pt/apav_v3/index.php/pt/1297-apav-lanca-campanha-de-prevencao-dos-abusos-sexuais-de-criancas-e-jovens).

CASA PIA DE LISBOA (2010) *Linhas orientadoras para a actuação em casos de indícios de abuso sexual de crianças e jovens*. Serviços Centrais da Casa Pia de Lisboa, Lisboa.

COMMITTEE ON THE RIGHTS OF THE CHILD (2011) *General Comment No. 13: The right of the child to freedom from all forms of violence*. [em linha] Consult. em 14/02/2017. Disponível em [www: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf>](http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf).

COUNCIL OF EUROPE (2013) *O Kiko e a Mão* [em linha] Consult. em 2/03/2017. Disponível em [www: <http://www.underwearrule.org/Source/PT/Book_pt.pdf>](http://www.underwearrule.org/Source/PT/Book_pt.pdf).

FIGUEIREDO, N. C. (2015) *Vamos Prevenir! As Aventuras do Búzio e da Coral - Jogo de Prevenção Primária do Abuso Sexual para Crianças entre os 6 e os 10 anos*. Escola de Ciências Sociais e Humanas Departamento de Psicologia Social e das Organizações. [Tese de Mestrado]

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (2004) *A Convenção sobre os Direitos da Criança*. [em linha] Consult. em 16/04/2017. Disponível em [www: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf>](http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.13_en.pdf). [Brochura]

FURLANETTO, B. H. (2006) *Infância em pauta: um estudo histórico sobre as concepções de infância presentes nas canções e na formação de professores*. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. [Tese de Mestrado]

FURNISS, T. (2002) *Abuso sexual da criança : uma abordagem multidisciplinar*. Artes Médicas, Porto Alegre.

GABEL, M. (1997) *Crianças Vítimas de Abuso Sexual*. Summus, São Paulo.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTATÍSTICA (2015) *Revista de Estudos Demográficos nº55*, Lisboa.

NATIONAL SEXUAL VIOLENCE RESOURCE CENTER (2011) *Child Sexual Abuse Prevention: Program for Children* [em linha]. Consult. em 19/03/2017. Disponível em [www: <https://www.nsvrc.org/sites/default/files/Publications_NSVRC_Guide_Child-Sexual-Abuse-Prevention-programs-for-children.pdf>](https://www.nsvrc.org/sites/default/files/Publications_NSVRC_Guide_Child-Sexual-Abuse-Prevention-programs-for-children.pdf).

PIAGET, J. & INHELDER, B. (2015), *Psicologia del niño*. 18.^a edição. Ediciones Morata, Madrid. [1º edição em 1969]

ROBERT, J. (2003) *Não te deixes levar! Os abusos sexuais explicados às crianças*. Dinalivro, Lisboa.

ULMANN, E. & HILWEG, W. (1999) *Childhood and Trauma - Separation, Abuse, War*. Ashgate Publishing Company, Göttingen.

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND (2014) *Hidden in Plain Sight: A statistical analysis of violence against children*, Unicef, New York.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (2006) *Preventing Child Maltreatment: a guide to taking action and generating evidence*. WHO Library, Geneva.

COUNCIL OF EUROPE (2016) *Kiko e a Mão – Portugal* [em linha]. Consult. em 2/03/2017. Disponível em [www: <www.youtube.com/watch?v=4bhHBhn2OXs>](http://www.youtube.com/watch?v=4bhHBhn2OXs).

UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND (S.D) *For every Child* [em linha]. Consult. em 15/04/2017. Disponível em [www: <https://www.unicef.org/endviolence/>](https://www.unicef.org/endviolence/).

UNICEF PORTUGAL (2016) *Um casamento de sonho – excepto num pequeno pormenor* [em linha]. Consult. em 15/04/2017. Disponível em [www: <https://www.youtube.com/watch?v=1YutsR4fbBw>](https://www.youtube.com/watch?v=1YutsR4fbBw).

B. DESIGN DE COMUNICAÇÃO / DESIGN SOCIAL

EYE MAGAZINE (1999) *First Things First Manifesto 2000* [Em linha]. Consult. em 14/01/2017. Disponível em www: <<http://www.eyemagazine.com/feature/article/first-things-first-manifesto-2000>>.

FRASCARA, J. (2004) *Communication Design: Principles, Methods and Practice*. Allworth Press, New York.

GREY GROUP (2017) *Sólo para Niños* [em linha]. Consult. em 19/01/2017. Disponível em www: <<http://grey.com/spain/work/key/anar/id/2749/>>.

HUIZINGA, J. (2000) *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul, London. [1ª publicação em 1944, Suíça e Alemanha]

HELLER, E. (2007) *A Psicologia das Cores: Como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

KANE, J. (2012) *Manual dos Tipos*. Editora Gustavo Gili, SL, Barcelona.

LABARRE, S. (2012) *World-Changing Brand Design That Works: 5 Case Studies* [em linha]. Consult. em 17/01/2017. Disponível em www: <<https://www.fastcodesign.com/1669273/world-changing-brand-design-that-works-5-case-studies>>.

LACERDA, A. (2007) *O Design gráfico e a revolução digital*. Consult. em 16/1/2017. Disponível em www: <<http://ualg-tecnologias1.blogspot.pt/2007/10/breve-historia-do-computador.html>>.

LUPTON, E. & PHILLIPS J. (2008) *Novos Fundamentos do Design*. Traduzido por Cristian Borges. Cosac Naify, Brasil.

MARGOLIN, V. (2014) *Design e Risco de Mudança*. Verso da História, Vila do Conde.

MASRI, R. (S.D) *A Book by it's Cover* [em linha]. Consult. em 17/01/2017. Disponível em www: <<http://www.ramzymasri.com/?work=by-its-cover>>.

MEGGS, P. B. & PURVIS, A. W. (2012) *Meggs' History of Graphic Design*, Hoboken: John Wiley & Sons, New Jersey.

NEVES, M. (2012) *Design Gráfico e o Utilizador: estratégias de interactividade e participação nos objectos impressos*. Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa [Tese de Doutoramento]

NEWARK, Q. (2002) *Qué es el Diseño Gráfico?* RotoVision Sa, Barcelona.

POYNOR, R. (1999) *First Things First Revisited* [Em linha]. Consult. em 7/01/2017. Disponível em [www: <http://www.emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=13>](http://www.emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=13).

ROLO, E. (2015) *Sebastião Rodrigues e o design gráfico em Portugal*. Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa [Tese de Doutoramento]

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. (2004) *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press Cambridge, London.

SHEA, A. (2012) *Designing for Social Change: Strategies for Community-Based Graphic Design*. Princeton Architectural Press, New York.

SWANN, A. (2001) *Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

TSCHICHOLD, J. (1998) *The New Typography*. University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London. [Introdução de Robin Kinross. Edição original em língua alemã: *Die Neue Typographie*, 1928]

C. PSICOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

GLEITMAN, H. (1981) *Psicologia*. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.

HUIZINGA, J. (2000) *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul, London. [1ª publicação em 1944, Suíça e Alemanha]

HELLER, E. (2007) *A Psicologia das Cores: Como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

PAPALIA, D., OLDS, S., FELDMAN, R. (2006) *Desenvolvimento Humano*. 8.ª edição. Artmed, São Paulo.

D. ILUSTRAÇÃO

MALE, A. (2007) *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA, Lausanne.

PORTUGAL BOLOGNA 2012 (S.D) *Os 25 Ilustradores* [em linha]. Consult. em 24/05/2017.
Disponível em www: <<http://www.portugalbologna2012.com/Os-25-ilustradoresThe-25-ilustrators>>.

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista exploratória à técnica Sofia Nunes da Rede CARE

P: As sessões de apoio da Rede CARE são realizadas apenas com a vítima direta? Com outros elementos da família? Em particular ou em conjunto? Falam todos os elementos da família com um psicólogo que acompanha o caso?

R: Não, esse acompanhamento é realizado individualmente, com a criança e o técnico/psicólogo. Pode haver outros familiares no apoio, mas é em separado e com um outro técnico. Nunca poderia ser o mesmo psicólogo a tratar familiares.

P: Estudos revelam que há mais vítimas raparigas. Verifica-se no apoio prestado a predominância de raparigas?

R: Sim, continuam a ser as raparigas as maiores vítimas, e os homens os maiores agressores.

P: Quanto tempo dura a uma sessão? O número de sessões é adaptado a cada caso?

R: Depende de caso para caso, normalmente varia entre 12-14 sessões. E cada sessão têm a duração de 50 minutos.

Normalmente faz-se uma análise da gravidade do caso e a partir daí um plano de intervenção, onde se define o tempo do apoio psicológico, quais os temas que se deve abordar, entre outras questões que se adaptem às necessidades da criança e do contexto.

Esta primeira fase chama-se anamnese e é a fase de recolha de informação de forma a tentar responder a uma série de questões iniciais.

P: Quais os principais objetivos das primeiras sessões? Quais os principais tópicos abordados?

R: Nas primeiras sessões é muito importante trabalhar a relação entre o técnico e a criança, saber como a criança viveu a agressão/vitimação para se estabelecer uma relação e definir o plano de atuação necessário.

P: Quais os principais tópicos a trabalhar para a problemática da violência sexual infantil?

R: Também depende de cada caso, mas normalmente há questões relacionadas com o sentimento de culpa, autoestima, vergonha, estratégias de proteção e prevenção, também há a questão dos segredos, do toque bom/toque mau, o corpo e as partes íntimas.

P: Que tipo de materiais auxiliares utilizam nas sessões da Rede CARE?

R: Há uma caixa lúdica, com brinquedos para as mais diversas utilizações, também o desenho e os jogos são utilizados. Normalmente jogos normais para quebrar o gelo com a criança e depois pode-se usar alguns brinquedos e atividades para abordar algum tópico em concreto.

P: Quais as maiores dificuldades em estabelecer uma conversa com um jovem de 10-12 anos? Quais são as características específicas desta faixa etária que se tem que ter em consideração?

R: Depende muito da personalidade do jovem. Talvez os adolescentes sejam os mais complicados, por vezes não querem estabelecer uma ligação e já não aderem muito a jogos e a brinquedos. Aliás os maiores de 12 podem decidir se querem ou não estar na terapia (até porque tentar fazer terapia com jovens que não querem é contraproducente).

P: Um jogo para uma faixa etária de 10-12 anos, de suporte ao apoio para vítimas de violência sexual, será importante focar-se apenas em raparigas ou em rapazes? Ou seja, seria mais adequado existirem dois jogos diferentes?

R: A questão principal é mais a idade, tentar que algo não seja muito infantil para a faixa etária escolhida, porque normalmente as temáticas são um pouco universais, e o género não tem tanta influência.

P: Qual são os tópicos mais difíceis de abordar nesta faixa etária? O jogo pode ser uma boa forma de iniciar a conversa sobre alguns tópicos mais delicados, quais seriam os mais adequados?

R: Quanto mais velhos normalmente mais defensivos são, depende muito de cada pessoa e se aderem ou não à conversa. No início fala-se sobre a criança, sobre a sua vida, a escola, o que ela gosta de fazer, tenta-se encontrar pontos em comum.

P: Um jogo ou material de apoio seria visto como um instrumento de apoio para todas as sessões ou apenas para as sessões iniciais?

R: Os jogos iniciais não abordam propriamente as problemáticas da agressão sexual, são jogos para estabelecer relações, mais para a frente pode-se fazer jogos, mais focados nas temáticas específicas.

P: Um jogo ou material de apoio seria mais útil se tivesse uma utilização pontual e rápida (específica em determinados tópicos) ou se construísse uma viagem continua entre o psicólogo e a criança ao longo das sessões (envolvendo os vários tópicos a trabalhar)?

R: Os mini jogos para serem utilizados livremente são capazes de serem mais interessantes, porque assim pode-se usar ou não de acordo com as necessidades específicas do plano de intervenção de cada criança. Pode haver uma criança que se têm que trabalhar sobre a questão do segredo e outro não, por exemplo. Pode-se considerar essa opção de jogos pequenos, pensados em ocupar parte de uma sessão (50 min), mas também se podem pensar em jogos que ocupem várias sessões.

P: Há algum critério na escolha do sexo do psicólogo? Por exemplo ter uma mulher a falar com uma rapariga? Até que ponto isso tem influência na terapia?

R: No caso da REDE CARE só há mulheres, somos cerca de 6-7 técnicos voluntários de acompanhamento psicológico. Mais importante que o sexo é a empatia entre a criança e o técnico, por exemplo há técnicos que estão mais à vontade com crianças pequenas e outros com adolescentes.

P: Só está presente na terapia o psicólogo ou estão mais profissionais? Como se gere o apoio psicológico com os outros órgãos de proteção de menores?

R: O psicólogo, os técnicos têm formação e em cada caso há confidencialidade, mas há acompanhamento do caso com o tribunal, se for o caso. Aliás, há também apoio à vítima durante o processo crime.

P: É apoio de psicologia ou de psiquiatria? Há medicação envolvida neste processo?

R: De psicologia, mas faz-se o devido encaminhamento em alguns casos.

P: Como avaliam os resultados obtidos?

R: Vai-se observando e compreendendo se a pessoa está a evoluir e a sentir-se melhor, a tirar dúvidas e perceber se ajudaram a diminuir a dor que sentem, se estão mais informadas, se conhecem melhor os seus direitos e se se sentem acompanhados. Há um questionário de satisfação, para saber se a pessoa sentiu resultados com o apoio. A Rede CARE faz também um trabalho de informação, a nível de direitos e do processo crime, não apenas o apoio psicológico.

ANEXO 2

Autorização Entrevista exploratória à técnica Sofia Nunes da Rede CARE

Autorização - Entrevista

A presente entrevista tem como objetivo a recolha de informação para um projeto de investigação desenvolvido no âmbito do Mestrado em Design de Comunicação, da Faculdade de Arquitectura - ULisboa.

O tema “O Design de Comunicação contra a Violência Sexual infantil” tem como finalidade a construção de material especializado para o apoio prestado pela Rede CARE.

A informação recolhida a partir das respostas do entrevistado, serão apenas utilizadas de forma a cumprir os objetivos académicos do projeto em questão.

Autorizo a utilização das minhas respostas neste projeto.

Assinatura

_____

ANEXO 3

Questionários aos técnicos da Rede CARE

Questionário: Materiais para a Rede CARE

Exmo(a). Sr(a). Técnico(a) da Rede CARE

O meu nome é Inês Laureano e estou a realizar o meu projeto de Mestrado em Design de Comunicação na Faculdade de Arquitetura, da Universidade de Lisboa. A minha investigação está a ser orientada pela Professora Dra. Teresa Olazabal Cabral, e tenho contado ainda com o apoio dos profissionais da APAV.

O projeto em questão tem como objetivo criar materiais de apoio à Rede CARE para o acompanhamento a crianças e jovens vítimas de violência sexual. Procuramos, essencialmente, através do design, criar jogos, livros e atividades interessantes para jovens dos 10 aos 12 anos.

Este conjunto de materiais poderá vir a constituir um apoio para que os técnicos estabeleçam uma ligação com a criança. Pretende-se que, de uma forma interativa, se trabalhe em torno dos problemas específicos das crianças vítimas de violência sexual, bem como na área da prevenção.

Estamos, neste momento, a conduzir a primeira fase de trabalho, que consiste na aplicação de um questionário aos técnicos especializados da Rede CARE, dessa forma convidamo-lo(la) a participar neste questionário.

O questionário incide, essencialmente, sobre um conjunto de características dos materiais bem como dos conteúdos a serem desenvolvidos. A informação que nos fornecer será confidencial e usada meramente para fins académicos. A conclusão do estudo garantirá, sempre, o anonimato dos técnicos envolvidos, bem como a sua validação por parte da APAV.

Este projeto é também uma forma de mostrar a importância de parcerias entre o design e as organizações de solidariedade social. Por essa razão, agradecemos desde já a sua participação num projeto que esperamos que venha a ser muito útil para as crianças vítimas de violência sexual, bem como para o vosso trabalho enquanto técnicos especializados.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☐ Livros
- ☐ Cadernos de atividades
- ☐ Bonecos e outros brinquedos
- ☐ Lápis e material para desenhar
- ☐ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☐ Sim
- ☐ Não

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos).
Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

ANEXO 4

Respostas aos Questionários - Indivíduo 1

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☒ Livros
- ☐ Cadernos de atividades
- ☒ Bonecos e outros brinquedos
- ☒ Lápis e material para desenhar
- ☒ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☒ Sim
- ☐ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☐ Muitas vezes
- ☒ Raramente
- ☐ Nunca

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos). Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

Na áreas do toque bom/mau e segredo

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

identificação e diferenciação das diferentes emoções e sentimentos

3. Outras sugestões.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☐ Livros
- ☒ Cadernos de atividades
- ☒ Bonecos e outros brinquedos
- ☒ Lápis e material para desenhar
- ☒ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☐ Sim
- ☒ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☐ Muitas vezes
- ☐ Raramente
- ☒ Nunca

1.4. 1.1. Qual a sua opinião sobre os materiais disponíveis?

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos).
Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

3. Outras sugestões.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☒ Livros
- ☒ Cadernos de atividades
- ☒ Bonecos e outros brinquedos
- ☒ Lápis e material para desenhar
- ☒ Jogos de tabuleiro
- ☒ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☒ Other:
pintura facial, marionetas, casa de bonecos, plasticina, fotolinguagem

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☒ Sim
- ☐ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☒ Muitas vezes
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

1.4. 1.1. Qual a sua opinião sobre os materiais disponíveis?

É uma boa base

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos). Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

Trabalhar consciencialização do corpo e sensações

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

3. Outras sugestões.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☒ Livros
- ☒ Cadernos de atividades
- ☒ Bonecos e outros brinquedos
- ☐ Lápis e material para desenhar
- ☐ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☒ Sim
- ☐ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☒ Muitas vezes
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

1.4. 1.1. Qual a sua opinião sobre os materiais disponíveis?

Os materiais são escassos dentro da associação

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos). Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

Concordo

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

Concordo

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

Diferença entre segredo, omissão e mentira ; trabalhar as relações de confiança

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

trabalhar as emoções e os sentimentos de culpa

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

trabalhar a área da sexualidade

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

trabalhar as emoções, situações de ansiedade e medos

3. Outras sugestões.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☒ Livros
- ☐ Cadernos de atividades
- ☐ Bonecos e outros brinquedos
- ☐ Lápis e material para desenhar
- ☒ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☒ Sim
- ☐ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☐ Muitas vezes
- ☐ Raramente
- ☒ Nunca

1.4. 1.1. Qual a sua opinião sobre os materiais disponíveis?

Não raras vezes são dispendiosos.

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos). Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

Segredo e Vergonha.

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

Não.

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

Ser atrativo para a criança/jovem;

3. Outras sugestões.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☒ Livros
- ☐ Cadernos de atividades
- ☒ Bonecos e outros brinquedos
- ☒ Lápis e material para desenhar
- ☐ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☒ Sim
- ☐ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☐ Muitas vezes
- ☒ Raramente
- ☐ Nunca

1.4. 1.1. Qual a sua opinião sobre os materiais disponíveis?

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram seleccionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos). Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

3. Outras sugestões.

MATERIAIS DISPONÍVEIS

1. Considerando os materiais já desenvolvidos pela APAV e também os materiais que se encontram à venda, quais costuma utilizar?

- ☐ Livros
- ☐ Cadernos de atividades
- ☐ Bonecos e outros brinquedos
- ☐ Lápis e material para desenhar
- ☐ Jogos de tabuleiro
- ☐ Jogos de cartas
- ☐ Videojogos e aplicações
- ☐ Other: _____

2. Já comprou material para auxiliar o seu trabalho?

- ☐ Sim
- ☐ Não

3. Costuma desenvolver, ou já desenvolveu os seus próprios materiais de trabalho?

- ☐ Sempre
- ☐ Muitas vezes
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

1.4. 1.1. Qual a sua opinião sobre os materiais disponíveis?

CONTEÚDOS

Após uma cuidada investigação, foram selecionadas algumas áreas que considerámos pertinentes para a faixa etária em questão (10-12 anos).
Considerámos assim a hipótese de desenvolver um jogo/material que tenha em conta cada uma destas áreas:

1. Conversação
2. Toque bom/ Toque mau
3. Sentimentos e Autoestima
4. Segredo e Vergonha
5. Prevenção

1. Relativamente à primeira área, pretende-se criar um jogo de conversação que ajude a partilhar interesses e a criar ligações. Num primeiro contacto entre o técnico e a criança quais os temas que considera mais importantes?

1.1. Escola, Profissões e Objetivos Futuros: notas, áreas de estudo, profissões, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Hobbies e Gosto Pessoal: música, animais, viagens, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Família, Amigos e Vida Social: irmãos, melhores amigos, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Personalidade: medos, ambições, etc.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Relativamente à segunda área, do Toque Bom/Toque Mau, pretende-se:

- Integrar a compreensão de situações de risco.
- Integrar a compreensão do corpo e das suas partes íntimas.
- Perceber quais os toques bons e maus.
- Trabalhar o dizer que não.

2.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

2.2. Relativamente à terceira área, dos Sentimentos e Autoestima, pretende-se:

- Integrar a compreensão dos próprios sentimentos e emoções.
- Relacionar situações específicas com os sentimentos.
- Reduzir sentimentos negativos de vergonha e culpa.
- Desenvolver sentimentos positivos de confiança e tranquilidade.

2.3. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

3. Relativamente à quarta área, do Segredo, pretende-se:

- Distinguir um segredo bom de um segredo mau.
- Saber como pedir ajuda e em quem confiar.
- Compreender a importância da "pessoa de confiança".

3.1. Discorda ou tem alguma sugestão específica para esta área?

4. Relativamente à quinta área, planeia-se que no final do apoio prestado pela Rede CARE seja entregue à criança um caderno interativo, com ilustrações e atividades que a ajudem a evitar situações de risco. Assim cada criança poderá levar consigo um material que reforce as medidas de prevenção.

4.1. Quão pertinente acha este caderno de prevenção?

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Pertinente

5. Em qual das áreas de intervenção abordadas nos pontos anteriores, considera existirem menos apoios de suportes físicos didáticos?

6. Para além destas áreas, identifica mais algumas onde gostaria que existisse suporte físico?

DESIGN E USABILIDADE

1. Quais características acha mais importantes para este tipo de apoio material?

1.1. Ilustrações atrativas para a faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.2. Interatividade e dinâmica.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.3. Conter narrativas, contar uma história.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.4. Existir uma coerência/ligação entre os materiais.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.5. Linguagem adequada à faixa etária.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.6. Ser atrativo para o técnico especializado.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.7. Conter atividades de escrever/desenhar.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.8. Conter atividades de pergunta/resposta.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.9. Conter jogos de ganhar/perder.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.10. Ser de fácil utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de rápida utilização.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil transporte.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

1.11. Ser de fácil arrumação.

	1	2	3	4	
Pouco Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

2. Com base na sua experiência, identifique algumas características específicas que gostaria de ver operacionalizadas em novos materiais.

3. Outras sugestões.

ANEXO 5

Pedido de Autorização, via email, ao designer Dino dos Santos

Email Enviado

“Exmo. Sr. Dino dos Santos

Chamo-mo Inês Laureano e sou aluna finalista do Mestrado em Design de Comunicação da Faculdade de Arquitectura – Universidade de Lisboa.

Escrevo-lhe com o objetivo de pedir a sua autorização para utilizar a sua fonte “Estilo” no projeto final de mestrado.

O projeto em questão está a ser orientado pela professora Tereza Olazabal Cabral e tem como objetivo criar materiais de apoio especializado a crianças e jovens vítimas de violência sexual. Para isso, foram construídos um conjunto de jogos e uma agenda com atividades interessantes para crianças entre os 10 e os 12 anos.

Pretende-se que, de uma forma interativa, este material possa constituir um apoio para os técnicos/ psicólogos trabalharem com as crianças, de forma a estas estarem mais informadas e protegidas.

Devido à complexidade e sensibilidade do tema, este projeto será realizado em parceria com a Rede CARE da APAV, Associação Portuguesa de Apoio à Vítima. Pretende-se que o projeto seja implementado por esta organização, sem fins lucrativos.

Seguem-se em anexo alguns exemplos da utilização do “Estilo”, “Estilo Text” e “EstiloScript” nos materiais construídos.

Obrigado desde já pela sua disponibilidade e caso tenha alguma dúvida não hesite em contactar-me.

Resto de bom dia,
Inês Laureano”

Resposta

“Bom dia,

Obrigado pelo contacto e pela informação disponibilizada.

É claro que permitimos a utilização das fontes mencionadas no seu projecto.

Envie os meus cumprimentos à Prof. Teresa.

Best / Cumprimentos”

ANEXO 6

Questionários de Avaliação Final

AVALIAÇÃO DOS MATERIAIS

Técnicos da Rede CARE / APAV

É garantida a confidencialidade e privacidade dos dados recolhidos, sendo exclusivamente utilizados no âmbito desta investigação académica.

Assinale com (x) a sua resposta.

Avaliação Geral

Achas os jogos fáceis de arrumar e transportar?

☒ Sim ☐ Não

Considera as dimensões das cartas, peças, etc, adequadas?

☒ Sim ☐ Não

Considera todos os materiais de fácil manuseamento?

☒ Sim ☐ Não

As instruções que acompanham o jogo são esclarecedoras?

☒ Sim ☐ Não

Considera as ilustrações adequadas à faixa etária?

☒ Sim ☐ Não

Gosta do design e das ilustrações?

☒ Sim ☐ Não

Observações O material é um pouco frágil, após
várias utilizações há de facto um pouco danificado
(cartas não rígidas ou plastificadas).

Avaliação do 1º jogo

Um jogo para nos conhecermos.

As perguntas das cartas são apropriadas?

☐ Sim ☒ Não

Se não, quais? *Apesar do apoio de termos uma relação aberta, não contém dar muito elemento pessoais nesse em troca das*

É fácil compreender o jogo?

☒ Sim ☐ Não

crianças que apoiamos - O problema que vejo aqui é a criação duma intimidade e conhecimento do técnico a termos de certos pequenos abertos (ex. tempos livres, nome dos amigos...) e transformar a situação de apoio numa situação de amizade com limites claros.

O jogo promove a interação entre técnico e criança?

☒ Sim ☐ Não

Acha que a carta de opinião estimula a conversa?

☒ Sim ☐ Não

Avaliação do 2º jogo

Um jogo para exprimir emoções.

As emoções seleccionadas são adequadas?

☒ Sim ☐ Não

Se não, quais? _____

É fácil compreender o jogo?

☒ Sim ☐ Não

Considera as opções de jogo adequadas? (mímica, situação e descrição)

☒ Sim ☐ Não

Deixava a hipótese de contar situação histórica fictícia ou que aconteceu a outra pessoa para não inibir-se não estiver à vontade para contar eventos pessoais.

Este jogo ajuda a exprimir emoções e sentimentos?

☒ Sim ☐ Não

Avaliação do 3º jogo

Um jogo para contar segredos.

Os segredos seleccionados são adequados?

☒ Sim ☐ Não

Se não, quais? _____

É fácil compreender o jogo?

☒ Sim ☐ Não

Este jogo promove o diálogo sobre questões de segurança e confiança?

☒ Sim ☐ Não

Avaliação da Agenda

As actividades seleccionadas são adequadas?

☒ Sim ☐ Não

Se não, quais? _____

Considera a agenda um bom complemento do trabalho realizado nas sessões de apoio?

☒ Sim ☐ Não

Observações

Aliás já dei cadernos a crianças para diariamente escrever um sonho, uma emoção, um desejo.

*Se calhar não punha
linhas para expressão
mais espontânea e
gráfica. E deixava
mais espaço para
escrever
livremente.*

Últimas Questões

Qual o contributo destes materiais para apoio prestado pela Rede CARE

*E bom para ter objetos materiais no meio da relação, pode
ajudar como incentivo e externalizar.*

Enquanto técnico o que acha de usar estes materiais como complemento do seu trabalho

Absolutamente, sim. Parabéns!

Obrigado!

AVALIAÇÃO DOS MATERIAIS

Técnicos da Rede CARE / APAV

É garantida a confidencialidade e privacidade dos dados recolhidos, sendo exclusivamente utilizados no âmbito desta investigação académica.

Assinale com (x) a sua resposta.

Avaliação Geral

Achas os jogos fáceis de arrumar e transportar?

☒ Sim ☐ Não

Considera as dimensões das cartas, peças, etc, adequadas?

☒ Sim ☐ Não

Considera todos os materiais de fácil manuseamento?

☒ Sim ☐ Não

As instruções que acompanham o jogo são esclarecedoras?

☒ Sim ☐ Não

Considera as ilustrações adequadas à faixa etária?

☒ Sim ☐ Não

Gosta do design e das ilustrações?

☒ Sim ☐ Não

Observações

As cartas necessitam de aperfeiçoamento -
difícil de clicar. As cartas devem ser plásticas
pois com o uso é provável que fiquem danificadas

Avaliação do 1º jogo

Um jogo para nos conhecermos.

As perguntas das cartas são apropriadas?

☐ Sim ☒ Não

Se não, quais?

do âmbito de um jogo psicológico o psicólogo não deve partilhar informações pessoais - este jogo poderá ser indicado para um outro contexto mais partilhado e não para um jogo psicológico
Continuado

É fácil compreender o jogo?

☒ Sim ☐ Não

O jogo promove a interação entre técnico e criança?

☒ Sim ☐ Não

Acha que a carta de opinião estimula a conversa?

☒ Sim ☐ Não

Avaliação do 2º jogo

Um jogo para exprimir emoções.

As emoções seleccionadas são adequadas?

☒ Sim ☐ Não

Se não, quais?

É fácil compreender o jogo?

☒ Sim ☐ Não

Considera as opções de jogo adequadas? (mímica, situação e descrição)

☒ Sim ☐ Não

Este jogo ajuda a exprimir emoções e sentimentos?

☒ Sim ☐ Não

Avaliação do 3º jogo

Um jogo para contar segredos.

Os segredos seleccionados são adequados?

☐ Sim ☒ Não

Se não, quais? O uso dos termos "assediar-lhe" e "abusado sexualmente" devem ser alterados para a linguagem em si pois podem não ser compreensíveis para a criança e seu significado

É fácil compreender o jogo?

☒ Sim ☐ Não

Este jogo promove o diálogo sobre questões de segurança e confiança?

☒ Sim ☐ Não

Avaliação da Agenda

As actividades seleccionadas são adequadas?

☒ Sim ☐ Não

Se não, quais? _____

Considera a agenda um bom complemento do trabalho realizado nas sessões de apoio?

☒ Sim ☐ Não

Observações _____

Últimas Questões

Qual o contributo destes materiais para apoio prestado pela Rede CARE

Podem ser uma ferramenta útil para trabalhar determinadas questões - emoções, estratégias de autoproteção, por exemplo.

Enquanto técnico o que acha de usar estes materiais como complemento do seu trabalho

sem dúvida que este jogo pode ser utilizado como complemento do trabalho realizado pelos técnicos de Rede CARE

Obrigado!

ANEXO 7

Relatórios das Visitas à APAV

1º Visita à APAV (27 de Janeiro de 2017)

Na primeira visita à APAV, estiveram presentes 4 pessoas: a mestrande, o Nuno Catarino, do departamento de marketing, que foi o principal responsável por fazer a ligação entre nós e a APAV. E duas técnicas de apoio à vítima que trabalham na Rede CARE: Marta Mendes, responsável pela rede do Norte do país e Sofia Nunes, responsável pela rede na zona de Lisboa.

Eles deixaram-me gravar a conversa sem problema e discutimos alguns pontos:

1- Eles acharam interessante a faixa etária, pois nunca fizeram nada especificamente para este público (normalmente é para crianças mais novas ou para adolescentes a partir dos 13-14 anos) o que constitui um desafio arranjar uma linguagem que não seja nem demasiado infantil nem demasiado adulta.

2 - A rede CARE está agora a fazer um grande relatório sobre o problema da violência sexual infantil, contém dados estatísticos sobre o problema, abordam as questões dos danos psicológicos, dos primeiros sinais que as crianças apresentam quando são vítimas, também a questão dos mitos envolvidos neste tema, entre outras coisas. Achamos que é um documento que vem mesmo em boa altura para o projeto, e eles pretendem tê-lo pronto até Abril.

3 - Sobre as parceiras que fazem. Já fizeram com agências, com escolas, muito com o modelo de criar uma mensagem e uma imagem (à base de cartazes e flyers informativos).

4 - Para além do cartaz e do flyer, falámos em livros e em jogos. Os livros poderiam ser pequenas narrativas preventivas, e poderia ser, por exemplo, uma narrativa para as crianças, uma para os professores e outras para os pais, onde se teria as várias perspetivas do problema. Quanto aos jogos, são uma boa opção e permitem muitas possibilidades. A APAV já tem um jogo de mesa sobre a violência sexual infantil feito também através de uma parceria (para os 8-10 anos, se não estou em erro). Uma das técnicas sugeriu ainda um role play.

5 - Disseram-me para ter cuidado com o uso do termo “educação sexual”, porque a APAV não está diretamente ligada à educação sexual, que é um termo muito abrangente, e eles focam-se apenas numa lógica preventiva sobre a violência sexual. Havendo a necessidade de distinguir o que é “educação sexual” e o que são “ações preventivas nas escolas sobre violência sexual”.

6 - Sejam os livros ou os jogos, eles referiram que é importante eu definir bem o contexto em que se vai aplicar a ação. (nas escolas? em que disciplina? se a APAV vai lá distribuir material? etc).

7 - Por último, a APAV tem um centro de investigação. Eles disseram que eu deveria ir lá porque tem informação que vai complementar o que eu já estou a investigar. Está aberto 4ª feira da parte da tarde. E no site da APAV podemos ver a bibliografia disponível.

2º Visita à APAV - Centro de Documentação (1 de Março de 2017)

Visita ao Centro de Documentação para leituras de livros e relatórios.

3º Visita à APAV – Jogo (6 de Março de 2017)

Esta visita a APAV foi realizada com a presença da professora orientadora Teresa Cabral. Tivemos a possibilidade de observar o jogo “Vamos Prevenir” um projeto de psicologia em parceria com a APAV. Nesse dia vimos o funcionamento do jogo que era algo complexa, mas que trabalhava várias partes importantes do problema da violência sexual infantil: a parte do corpo/ dos toques, as emoções, os segredos, dizer sim/dizer não, a internet e pedir ajuda.

Com uma conversa com a Sofia Nunes, técnica responsável pela rede CARE em Lisboa, começamos a perceber o interesse em criar material especializado para as sessões de apoio psicológico às vítimas de violência sexual. Surgiu então uma nova hipótese bastante interessante, que já não estaria apenas ligado à parte da prevenção, mas sim ao contexto específico das consultas a vítimas.

4º Visita à APAV - Centro de Documentação (22 de Março de 2017)

Visita ao Centro de Documentação para leituras de livros e relatórios.

5º Visita à APAV - Centro de Documentação (28 de Março de 2017)

Visita ao Centro de Documentação para leituras de livros e relatórios.

6º Visita à APAV - Entrevista (19 de Abril de 2017)

Nesta visita foi realizada uma entrevista à técnica Sofia Nunes, onde se respondeu a perguntas fundamentais para o desenvolvimento do projeto. Ficaram mais ou menos definidas as temáticas fundamentais a serem abordadas nos jogos e a possibilidade da criação de um diário/agenda.

7º Visita à APAV - Centro de Documentação (25 de Maio de 2017)

Visita ao Centro de Documentação para leituras de livros e relatórios.

8º Visita à APAV- Correções (12 de Agosto de 2017)

Nesta visita mostrou-se à técnica Sofia Nunes todo o material construído até ao momento. A técnica sugeriu correções e sugestões para melhorar os materiais:

- O jogo 3 precisa de ser reformulado, as questões deixam dúvidas.
- No jogo 2 definiu-se novas emoções para acrescentar (culpa, solidão, confiança e coragem).

9º Visita à APAV- Correções (4 de Outubro de 2017)

Novas correções, desta vez recebeu-se o feedback de vários técnicos da Rede CARE e APAV, bem como do gabinete de Comunicação. Os técnicos realizaram um teste aos materiais e a Sofia Nunes passou-me as seguintes informações:

- O jogo 3 precisa de ser reduzido, seleção das perguntas diretas e claras.
- No jogo três só é necessário considerar os “segredos bons” e os “segredos maus” nos envelopes.
- Correção de alguns termos incorretos
- O jogo 1 precisa de, em algumas cartas, alterar os contextos para situações mais familiares à criança.

10º Visita à APAV- Correções (12 de Outubro de 2017)

Nesta visita foram entregues as maquetes com as correções realizadas nas visitas anteriores, bem como entregues uns questionários para serem preenchidos pelos técnicos que testassem o material, de forma a responder a algumas questões e proceder-se às últimas correções.

11º Visita à APAV- Correções Finais e Avaliação (18 de Outubro de 2017)

Foram recebidos os materiais analisados por dois técnicos da Rede CARE, e os questionários sobre os materiais para se realizarem as últimas correções. Considerou-se que a totalidade dos conteúdos estavam definidos e finalizados, no entanto ao simularem o jogo encontraram algumas questões que deviam ser alteradas:

- As cartas abertas do jogo 1 não deviam ser feitas aos técnicos (porque é demasiada informação pessoal).
- Pedi-se que as linhas da agenda fossem eliminadas, para as crianças expressarem-se de forma mais livre.

ANEXO 8

Conteúdos para as cartas do jogo 1

Carta/Tema	Questão	Hipóteses	Subtema	Tipo	Quantidade
“Olá” Cartas sobre Gostos Pessoais.	Gostas mais de...	Futebol / Natação	Desporto	2 opções	12 cartas
		Verão / Inverno	Estações		
		Chocolates / Gomas	Doces		
		Cães / Gatos	Animais		
		Rock / HipHop	Música		
		Português / Matemática	Escola		
		Dançar / Cantar	Artes		
		Praia / Campo	Locais		
		Maçã / Morango	Frutas		
		Vermelho / Azul	Cores		
		Sushi / Pizza	Comida		
		Filmes / Séries	TV e Cinema		
“Oi” Cartas sobre Personalidade	És mais...	Preguiçoso / Ativo	Físico	2 opções	6 cartas
		Calmo / Stressado	Psicológico		
		Artista / Cientista	Psicológico		
		Medroso / Aventureiro	Psicológico		
		Falador / Reservado	Social		
		Trapalhão / Delicado	Físico		
“Hey” Cartas com Situações	Vês um amigo a ser vítima de bullying. O que fazes?	Peço ajuda a um adulto / Fico a ver	Bullying	2 opções	6 cartas
	Um desconhecido pede-te em amizade. O que fazes?	Aceito / Recuso	Segurança/ Relações		
	Estás sozinho e entra um estranho em tua casa. O que fazes?	Fujo e ligo para o 112 / Digo ao estranho para sair	Segurança		
	Um amigo chama-te “estúpido” sem motivo. O que fazes?	Ofendo-o também/ Não dou importância	Relações/ Bullying		
	Alguém te culpa injustamente. O que fazes?	Tento esclarecer as coisas/ Não falo mais com a pessoa	Relações/ Bullying		
	Usam fotografias tuas num perfil falso. O que fazes?	Tento descobrir quem é/ Aviso um adulto de confiança	Segurança/ Bullying		
Cartas de Resposta Aberta	Como és? Qual a tua profissão de sonho?	-	Profissão	opção aberta	9 cartas
Carta de Opinião	Como se chamam os teus melhores amigos?	-	Relações		
Cartas de Solução	Onde seria a tua viagem de sonho?	-	Viagens		

Carta/Tema	Questão	Hipóteses	Subtema	Tipo	Quantidade
Cartas de Resposta Aberta	Qual é a tua disciplina favorita?	-	Escola	Opção Aberta	
	O que te preocupa?	-	Preocupações/ Medos		
	O que fazes nos tempos livres?	-	Tempos Livres		
	Como é a tua família?	-	Família		
	Qual era o melhor presente que poderias receber?	-	Desejos		
Carta de Opinião	Usa-a sempre que não concordes com as opções que te são dadas, sempre que queiras partilhar a tua opinião, conhecer a dos outros jogadores ou discutir algum tema. Podes usar esta carta as vezes que quiseres e todos os participantes podem partilhar as suas opiniões.		-	Opinião/ Discussão	4 cartas
Cartas de Solução: Círculo	Vocês têm em comum o círculo! Isso significa que são pessoas com características interessantes. Os temas das vossas conversas não têm fim e giram em torno do círculo da vossa imaginação.		-	Solução	3 cartas
Cartas de Solução: Triângulo	Vocês têm em comum o triângulo! Isso significa que são pessoas que pensam de forma diferente. As vossas conversas são especiais e estão em plena harmonia, como um triângulo.		-		
Cartas de Solução: Nada	Nem círculo nem triângulo? As pessoas diferentes são as que têm conversas mais interessantes. Podem falar sobre uma imensidão de temas e dar uma forma mais criativa às vossas conversas.		-		

ANEXO 6

Ilustrações das personagens

























